

少年

正太

How to draw shota

的 绘画 法

从成长期前的小、中学生
到天真无邪的幼儿
酝酿出成熟男性所没有的别样魅力

让您怦然心动的美少年角色 **84** 人
人气画师绘制高品质插画例作
超 **250** 幅

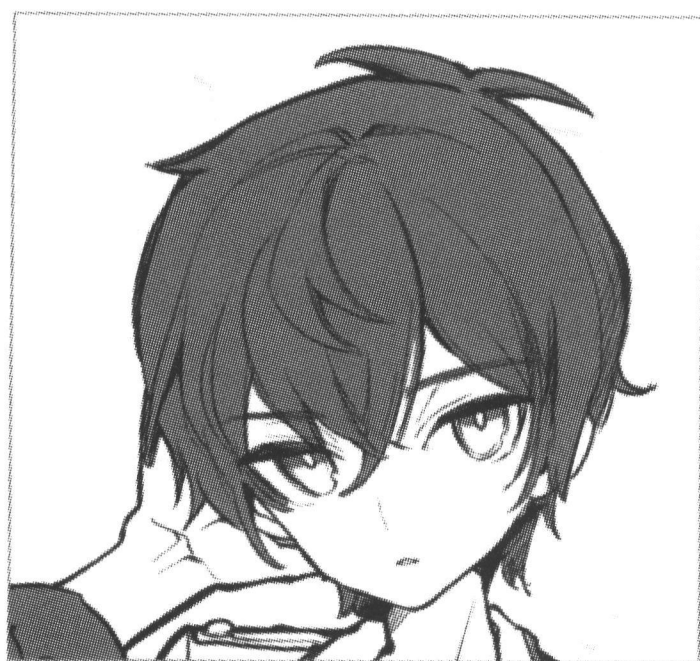
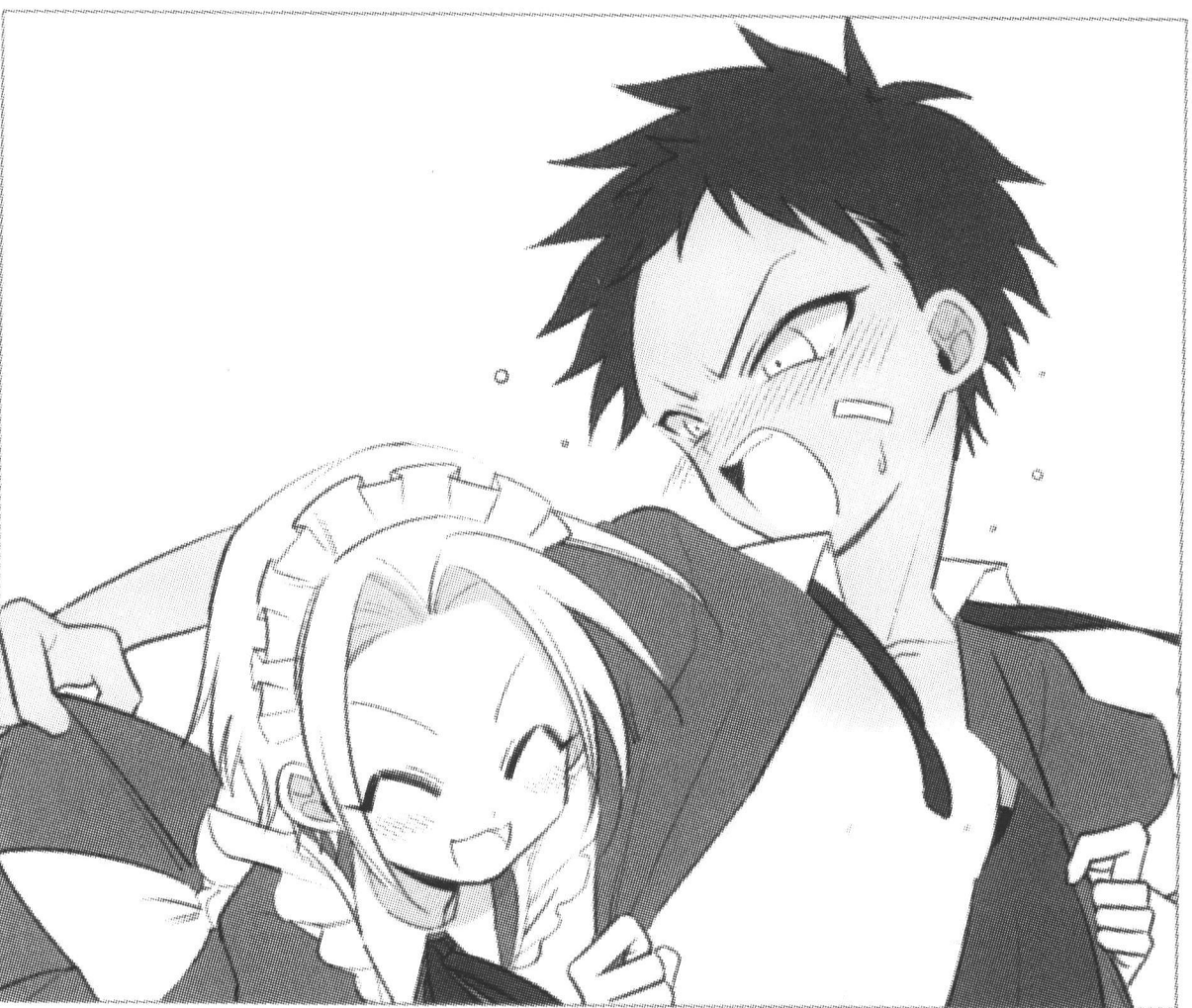
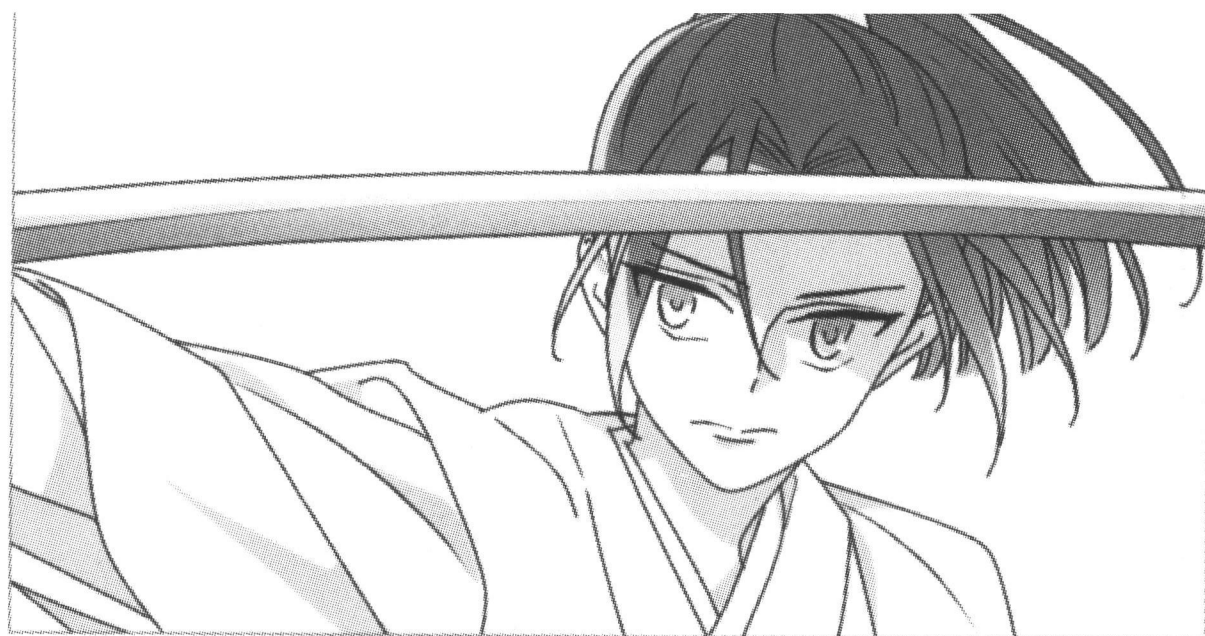
SHOTA IS JUSTICE

你喜欢可爱的少年（正太）吗？

为什么天真无邪的小孩子会这么可爱呢？与成年的男性不同，象征着男性特点的肌肉与骨骼尚未发育完成，成长过程中的各种特有要素，使少年们孕育出了独特的魅力。

因在某部作品中所登场的少年的名字而起源的“正太”一词，近年来作为成长过程中可爱少年的代表名词而广泛使用。无论哭泣、微笑、愤怒、失落都令人喜爱的他们，就如同是落入凡间的天使一般。

本书就是专为那些对于正太充满无限爱意的人而量身定制，详细讲解了各类正太的绘画以及设定方法等。

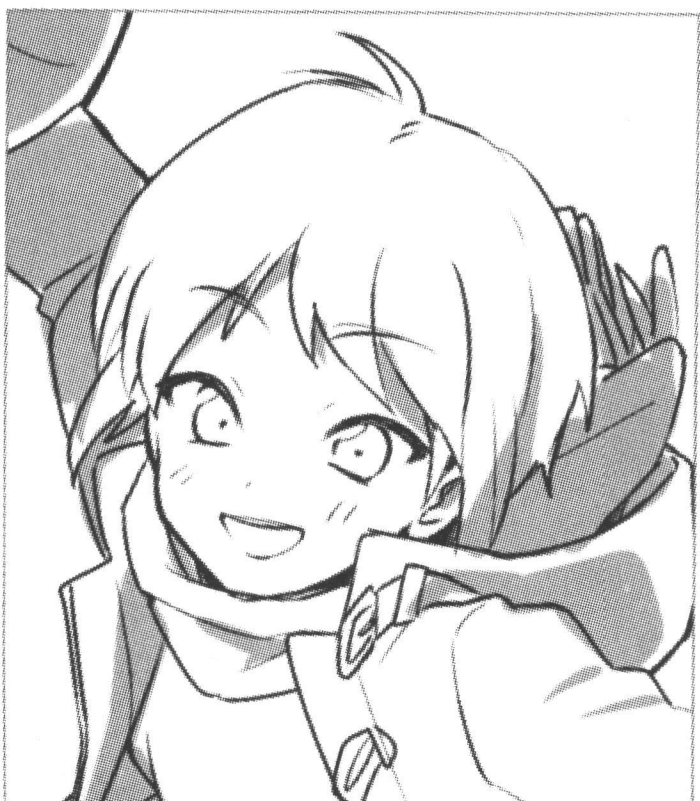


Point 1 掌握绘制正太身体的诀窍

成长中的未成熟身体，是表现正太魅力的重要要素。不过小孩子的成长速度非常快，哪怕是只经过1年，体型也会发生明显的变化。

在基础篇第1章中，将正太的体型分为了4～6岁的幼儿、7～9岁的小学低年级学生、10～12岁的小学高年级学生，以13～15岁的中学生4个阶段分别介绍画法。相信即便是从未画过少年的人，通过第1章内容的学习，也能掌握各年龄层少年的绘画要点。

紧接着在第2章中，将对4～15岁各类型正太的特点进行解说，请结合第1章中的基础内容来模写练习，掌握正太独特魅力的表现方法。



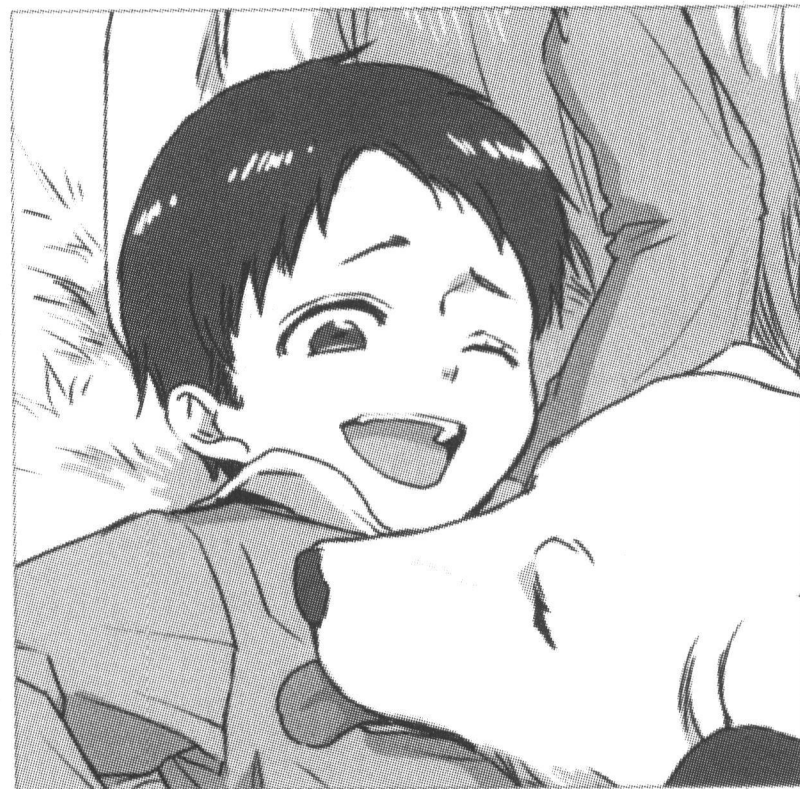


Point 2 发现喜欢的正太

第2章之后，将有11位人气画师所绘制的个性丰富的84名正太角色登场。

在第3章中，将发掘比小学生年龄层更低的幼儿角色的魅力。在第4章中，则将聚集战斗的少年、工作的少年、异国少年，以及女装少年与伪娘等，动画、漫画、游戏中所特有的虚构世界中的少年角色。第5章介绍了兽耳、妖怪等少年外貌的非人类角色，在最后的第6章中，则有大量身着夏冬服装与各国民族服饰的少年登场。

本书除了可作为绘画教程与角色创作的资料集来使用之外，其海量的可爱正太插图，也足以作为插画集永久珍藏！



Contents

前言002

第1章 基础篇

少年（正太）的魅力006

各年龄层的体格008

7～9岁的体型（小学低年级）010

10～12岁的体型（小学高年级）016

13～15岁的体型（中学生）022

4～6岁的体型（幼儿）028

少年的画法034

 面部034

 全身035

 双人的构图036

专题 适合正太的服装与用具038

第2章 小学生、中学生篇

日常生活中的小学生们040

多愁善感的中学生们056

努力锻炼的学生们061

第3章 幼儿篇

天真无邪的小孩子们072

 幼稚园篇075

 放学后、休息日篇079

第4章 虚构篇

战斗的男孩子们086

努力工作的少年们097

异国的男孩108

魅感的伪娘118

第5章 非人类角色篇

与人类不同的少年们124

第6章 服装篇

身着各种服装的少年们134

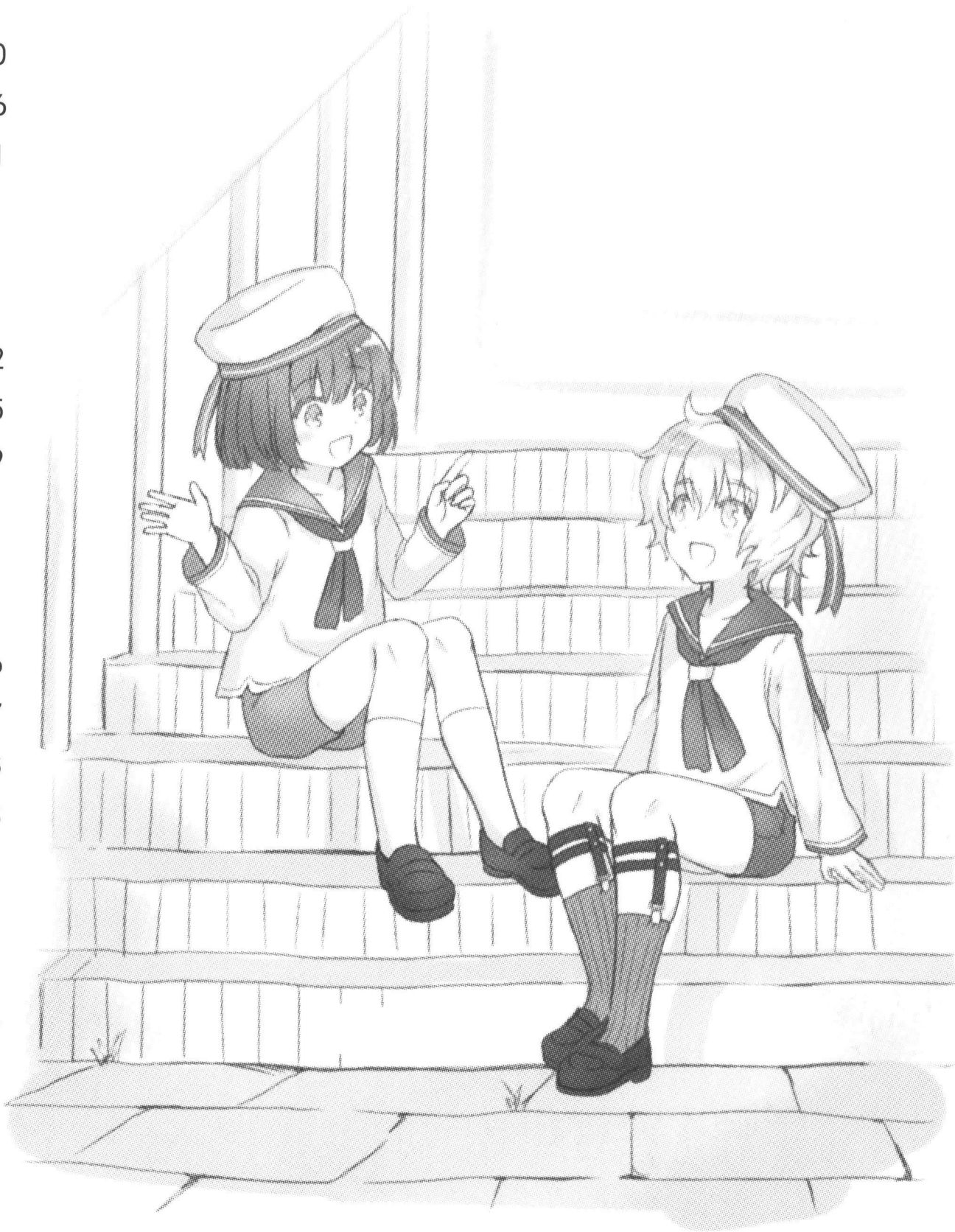
 夏季服装134

 冬季服装136

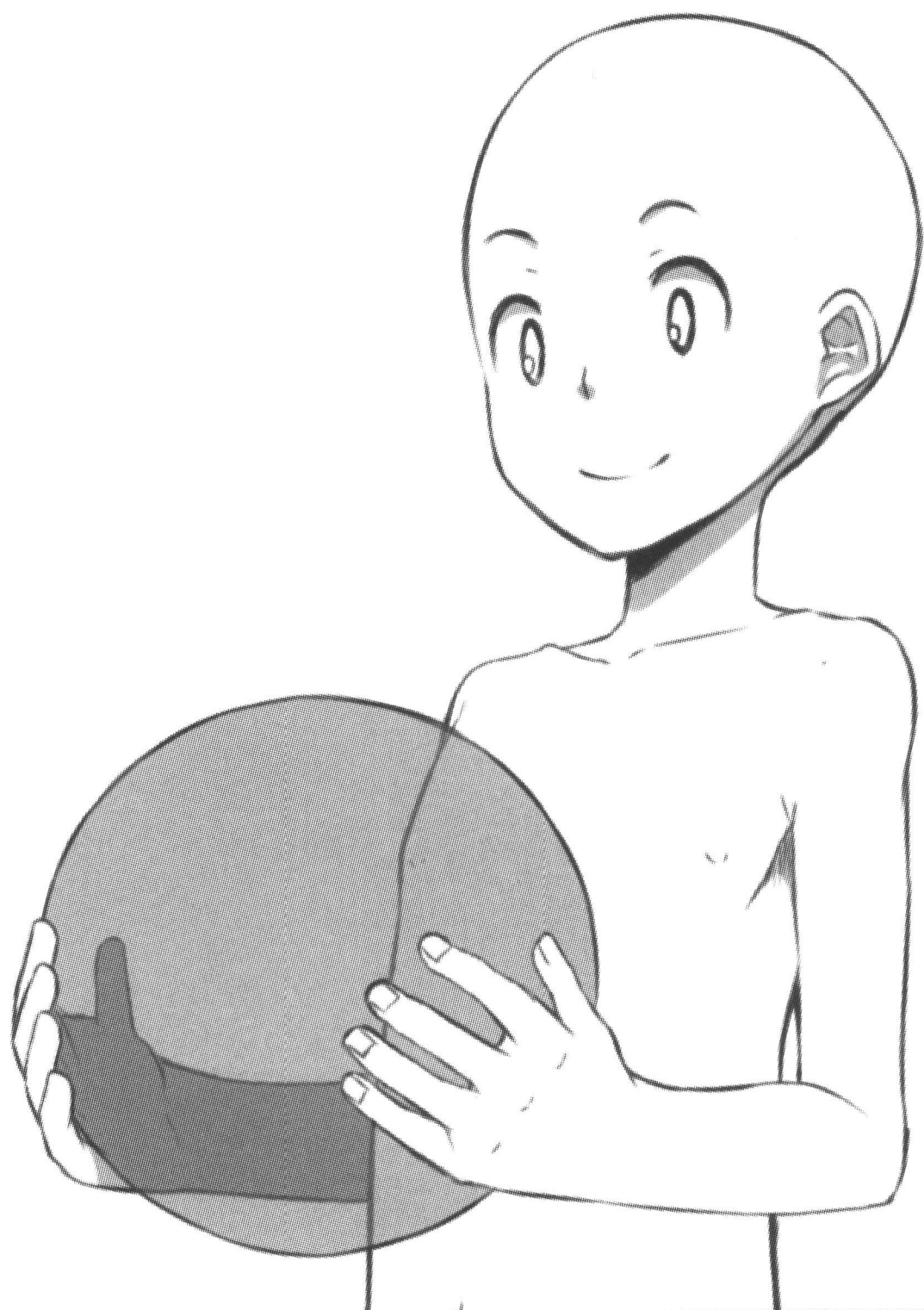
 世界各国的服装138

角色索引142

插画师介绍143



Chapter.1



少年的绘画法

第 1 章

基础篇

少年（正太）的魅力

天真无邪面对任何事都不断全力挑战的少年（正太）们，有时也拥有着能够治愈成年人的魅力。那么这里首先就要来介绍一下本书中判定正太的基准，以及正太的类型。

1. 正太的基本

说到“正太”大多数人都会直接想到“年幼的少年”。由于并没有明确的年龄范围，所以对于多少岁的男孩子才能称为正太，不同的人会有着不同的见解。本书将正太的年龄范围划定为幼稚园入园至中学毕业，即4～15岁，其中又以介绍12～14岁的角色为主。

在第1章中，介绍了不同年龄段少年的体型与面部画法。此外结合其年龄段特点，还例举了一些腿臂动作与表情。小孩子成长的速度是非常快的，随着年龄的增长，身体会发生大幅变化，所以在本章中必须先牢牢掌握相关的基础知识。



2. 小学生、中学生篇

虽然对于年龄范围没有明确界定，但一说到“正太”大多数人在头脑中所浮现出的，都是小学生左右的男孩子吧。在欢笑与烦恼中渐渐确立自我不断成长的小学生们，总是会闪耀着耀眼的光芒、散发着无限的活力。而正处于成长期中的中学生，则兼具孩子的稚嫩与大人的成熟两方的特点，让人觉得倍感可爱。

在第2章中，就将以小、中学生为中心，介绍与友人一同玩耍的少年与热衷于体育的少年等。其中大多都为基于现实的场景，有着极高的参考价值。



3. 幼儿篇

虽然大多数人对于“太正 = 小学生左右的年龄”这一认知很强，但时常会向大人撒娇的幼儿们也非常可爱，并且也可以看作是正太的一部分。幼儿的特点是不太会在意自身的整洁，并且表情与动作的反应都会比较夸张。幼儿一同嬉戏玩耍的样子，总是会让人感觉到治愈和愉悦。

第3章大致分为了幼稚园篇与放学后、休息日篇两个部分来介绍他们的魅力与绘画方法。就让我们在享受他们玩耍（对他们来说也是学习）时天真样子的同时，来把握其绘制时的要点内容吧。



4. 虚构篇

在漫画、动画、游戏等作品中出现的正太，总是被描写地个性非常鲜明。少年们拼命战斗或是努力工作的样子，也总是会让人情不自禁想要去鼓励他们。

在4章中，分为了主人公及武士等“战斗的少年”、偶像或侦探等“努力工作的少年”、贵族少爷与管家等“异国少年”、身着可爱服装的“女装少年”4大主题。就让我们在学习各种虚构少年画法的同时，来一起体会其中的乐趣吧。



5. 非人类角色篇

有着与普通小孩子同样的外貌但实际上是妖怪，或者长着动物耳朵、尾巴的正太等，也是在动漫作品中很常见的角色。稚嫩的外表会让人感到可爱，不过在表现非人类正太时，也常常会通过可爱外貌下的邪恶个性等，来创造出使人印象更深刻的角色。

那么在第5章中，就将有8位非人类的角色登场，包含了兽耳少年、天使&恶魔、吸血鬼、小鬼等丰富的设定。喜欢这类角色的朋友绝对不可错过。



6. 服装篇

虽然一个词概括为服装，但其实也包含了便服、礼服等适合于不同场合的衣服，以及世界各国不同地域服饰等。即便是在同一个地方，服装也会随季节与温度等不断变化，同时会根据地域的文化、气候等出现独特的设计。

相对于介绍人物的前5章，最后的第6章则将聚集于人物的服装。除了日常的便装外，还介绍了中国、德国、英格兰等地的民族服饰。就让我们一同欣赏被丰富服装所装点之下的少年们的身姿吧。



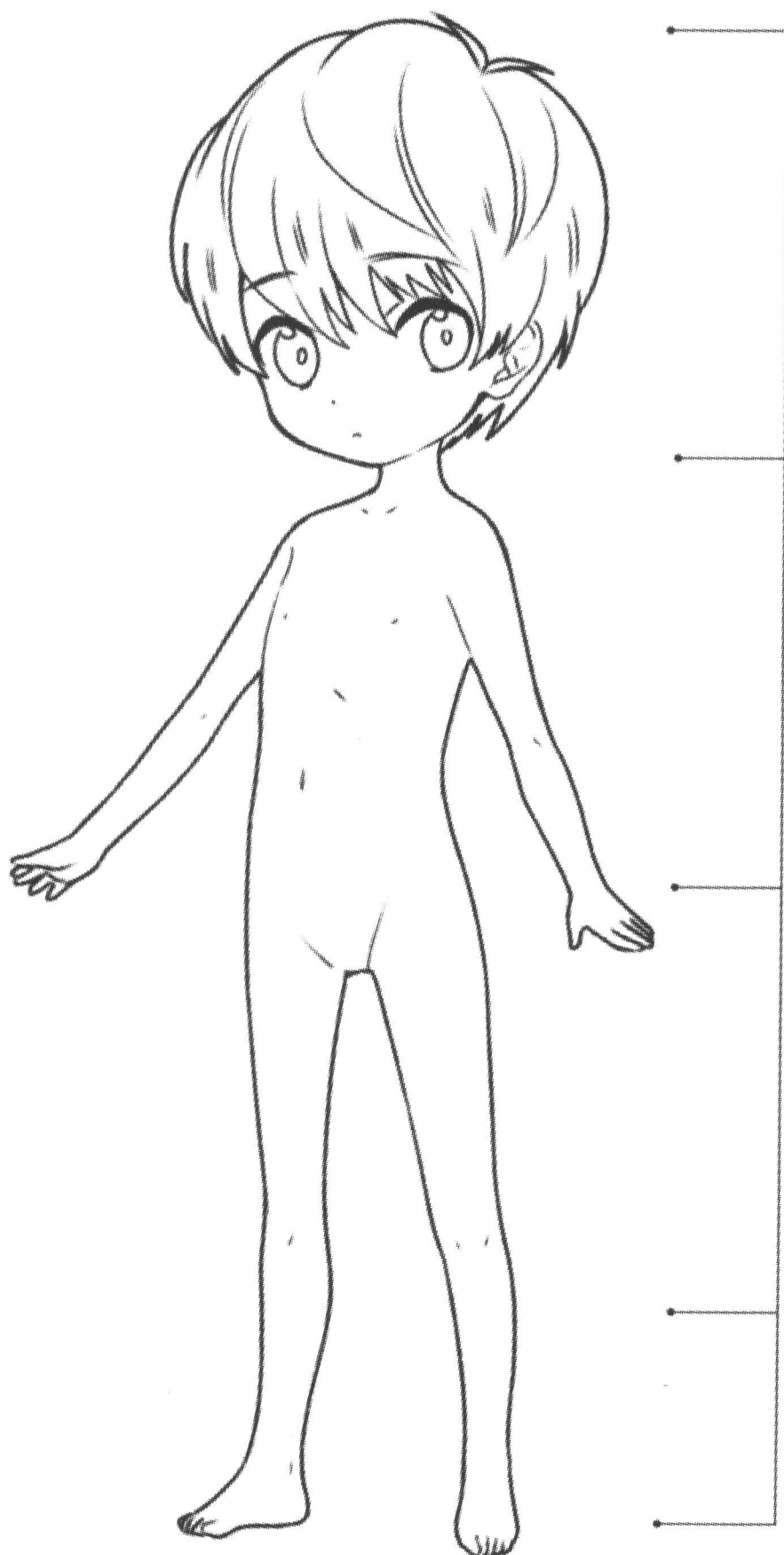
各年龄层的体格

小孩子的成长非常迅速，从4岁至成长期结束的15岁左右，平均每一年的身高大约会增加5～6cm。随着身体的成长，角色的头身与体格自然也会随之发生变化。

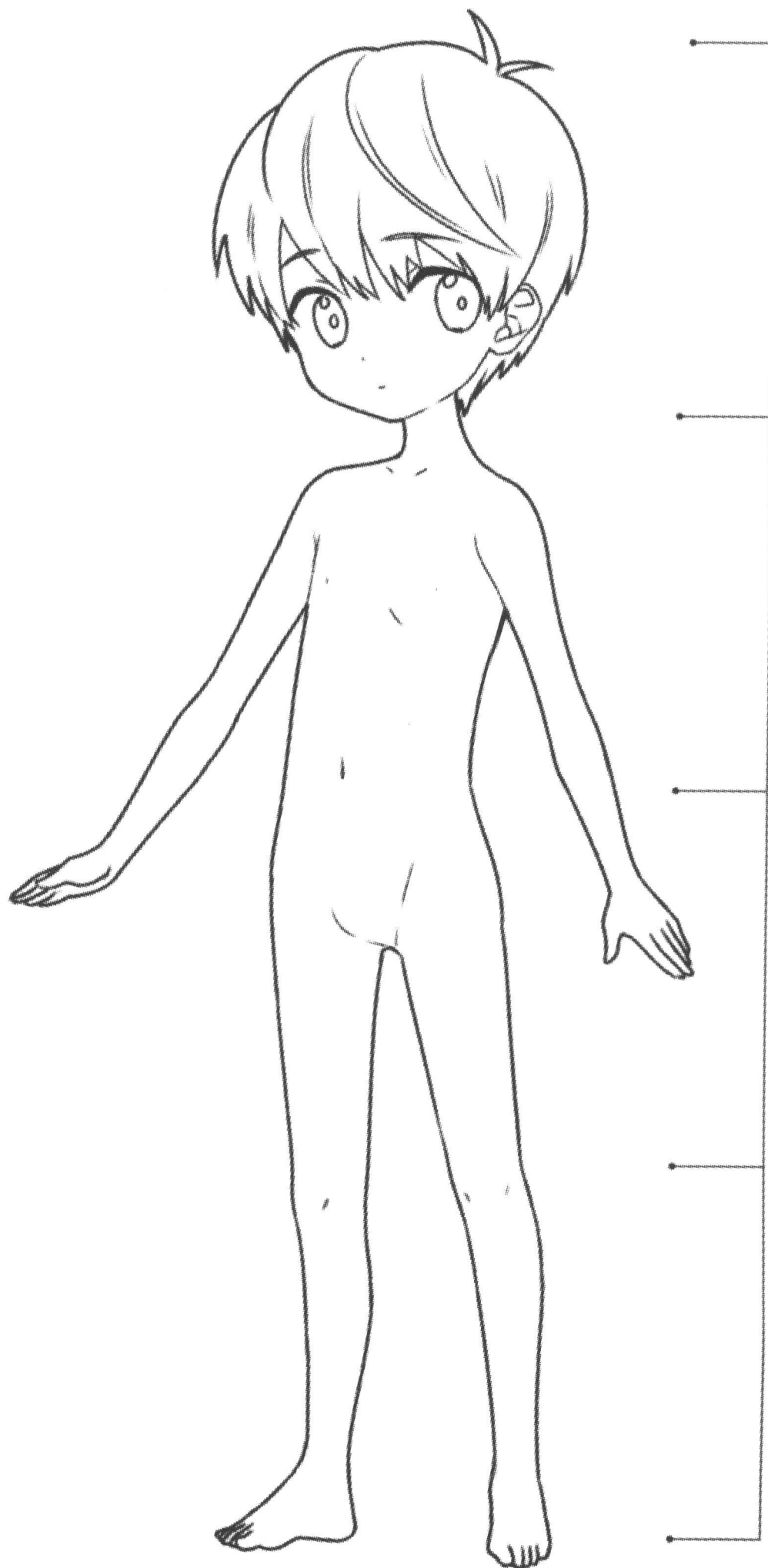
■ 未满10岁的头身

4～6岁的幼儿，身体的起伏较少，腿臂较细、手脚也较小。头部尺寸虽略小于成人但相较于整体显得很大，此外由于在绘画时较大的眼睛与头部会显得更可爱，因此绘制成略夸张一些的3～3.5头身会更容易表现出幼儿的印象。这一点小学低年级的7～9岁也同样，虽然身体相比于幼儿时有所成长，但以4头身左右的平衡来绘制也会显得更加可爱。

▼4～6岁（3～3.5头身）



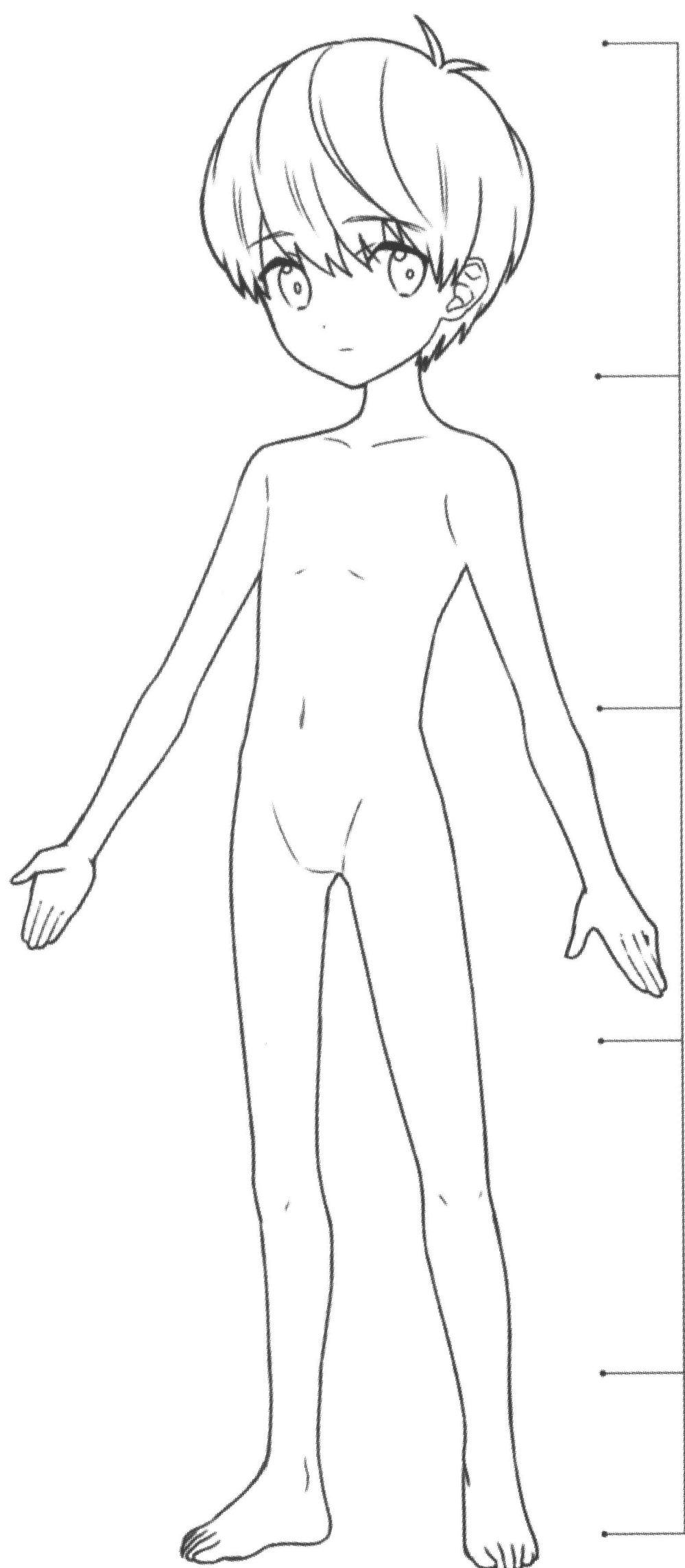
▼7～9岁（4头身）



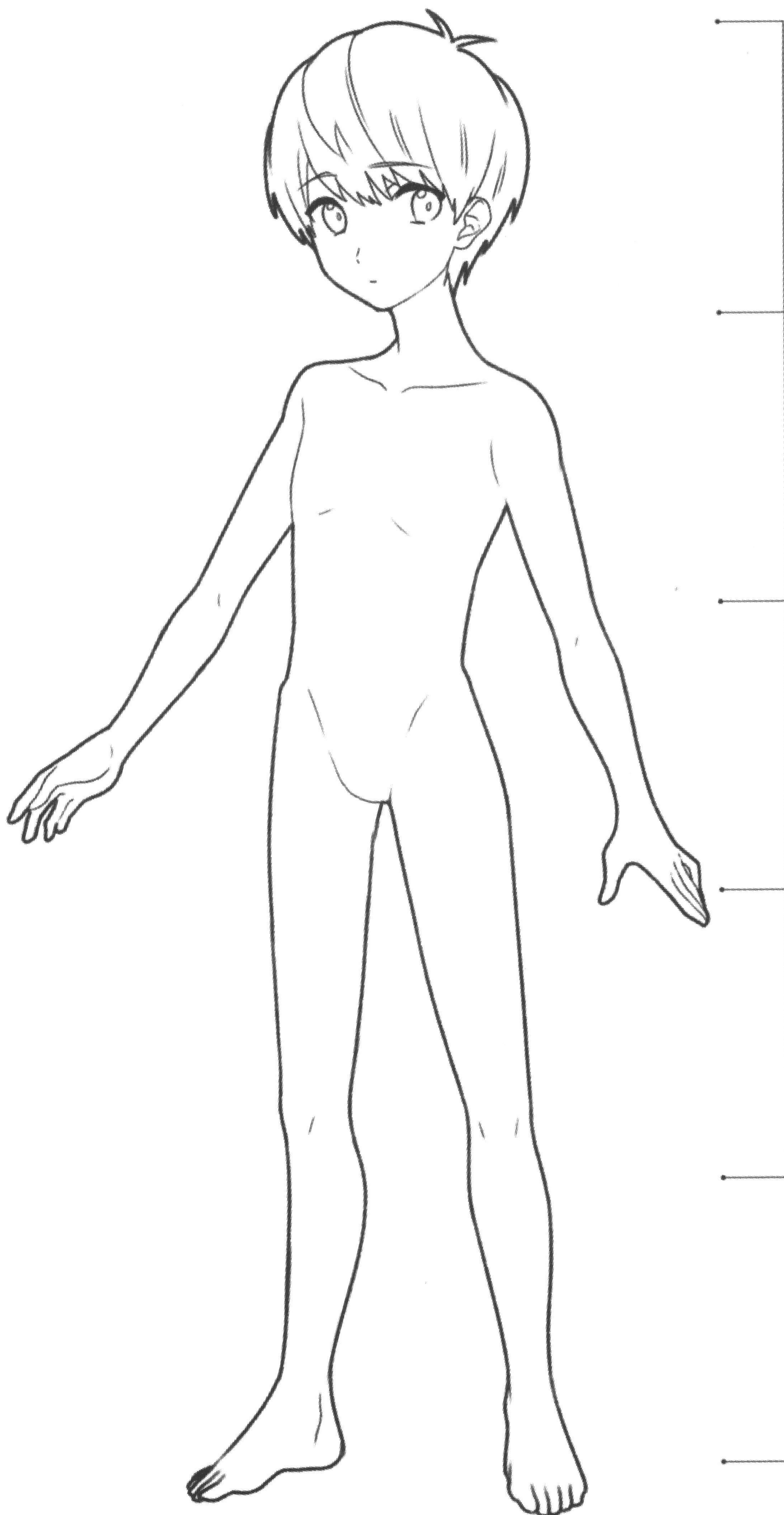
10岁及以上的头身

10岁左右人体会进入第二次发育期，肌肉与骨骼会加速成长，不仅是身高增加，体格也开始变得强壮。小学高年级的10~12岁一般为4.5~5头身，中学的13~15岁一般为5~6头身。当然这只是大致的基准，也可根据不同角色的设定适当变化。

▼10 ~ 12岁（4.5 ~ 5头身）



▼13 ~ 15岁（5 ~ 6头身）



7 ~ 9 岁的体型（小学低年级）

小学低年级的男孩子，胸、臂、腿刚开始发育，体表可以看到轻微的肌肉与骨骼起伏。头部的比例依然较大，但要注意与幼儿的面部相比，眼睛要显得较小一些。

全身图

► 正面

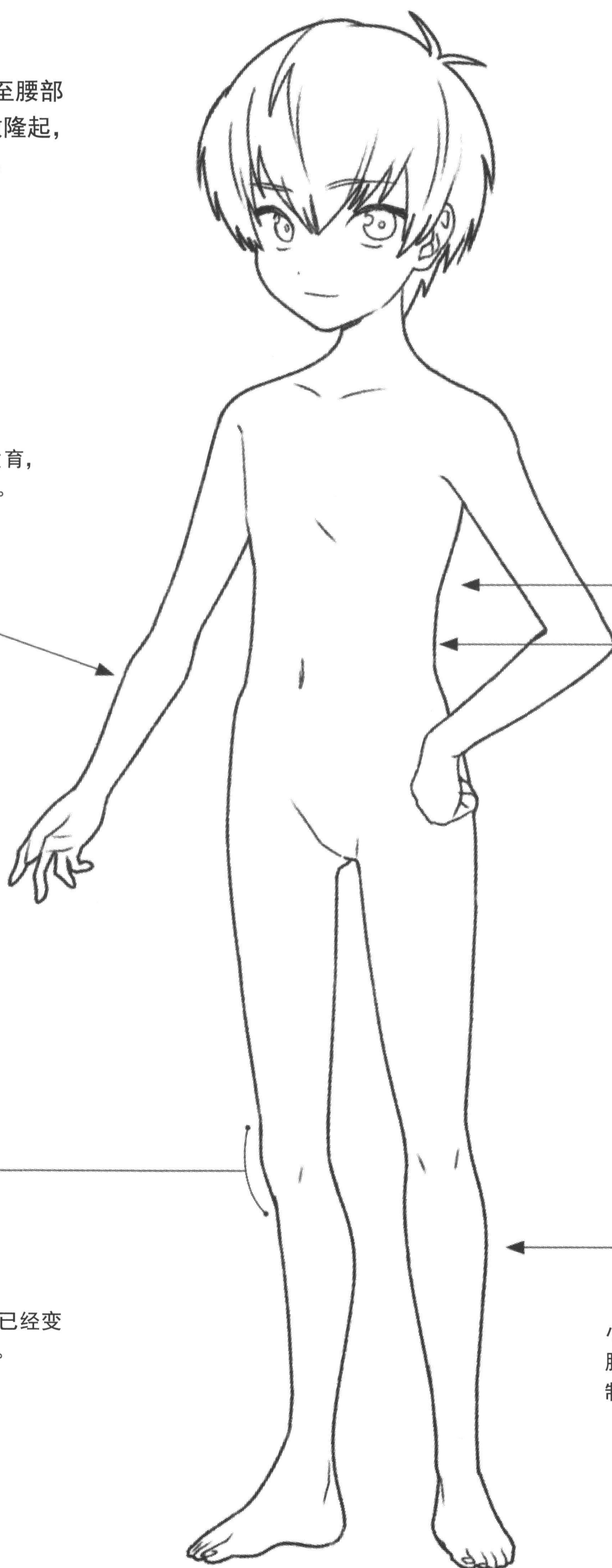
腿臂依然较纤细，但胸部至腰部稍有起伏，小腿等处已略微隆起，全身的肌肉逐渐开始发育。

手臂肌肉开始发育，
轮廓线略微隆起。

胸部的骨骼与肌肉开始发育，使腰部显得较细。

膝盖的突出已经变得非常明显。

小腿的肌肉也开始发育，
腿部要用舒缓的曲线来绘制。

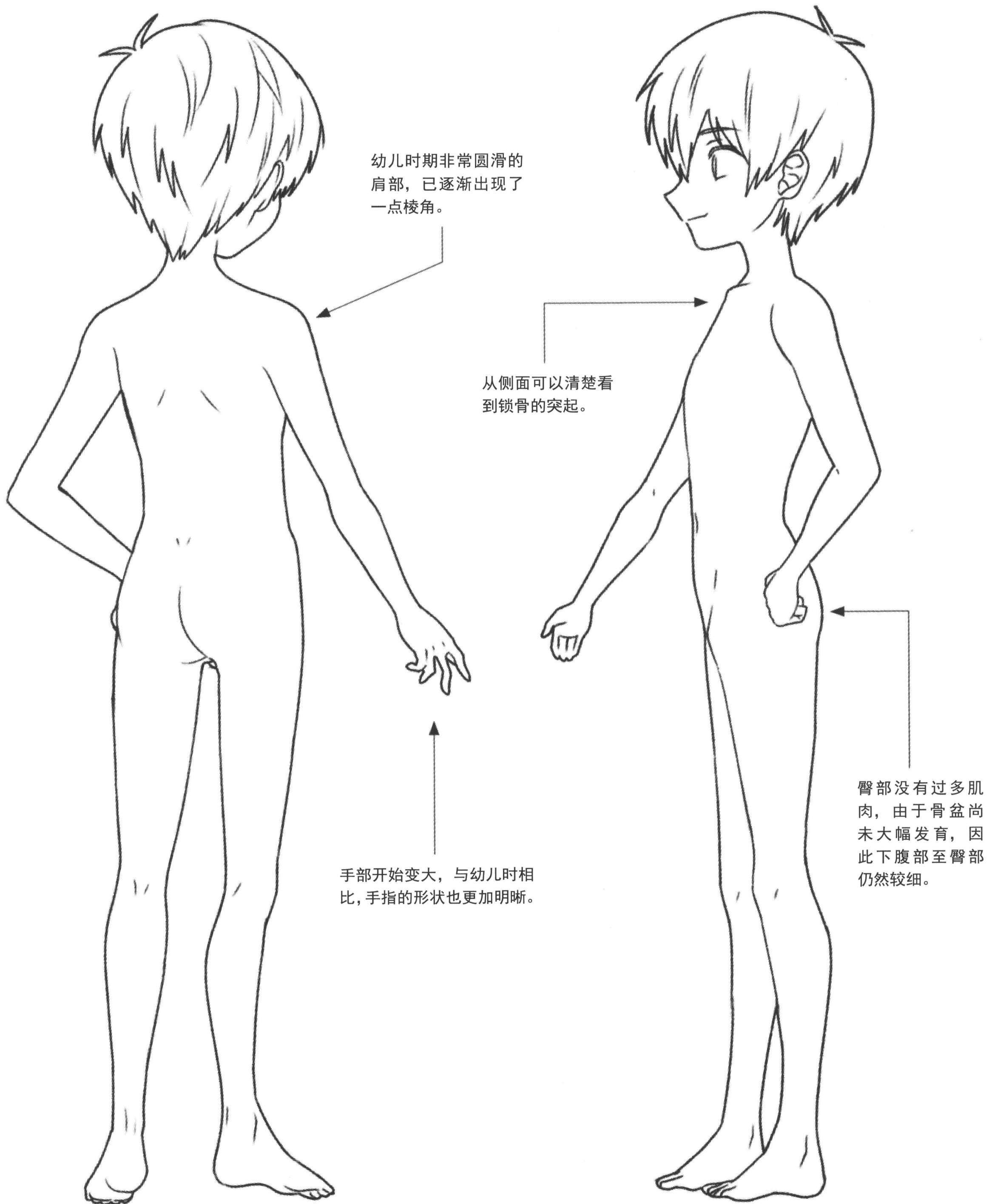


▼背面

肋骨与骨盆的发育，使腰部显得
有些纤细。背部肩胛骨的轮廓，也比
幼儿时期变得更明显了一些。

▼侧面

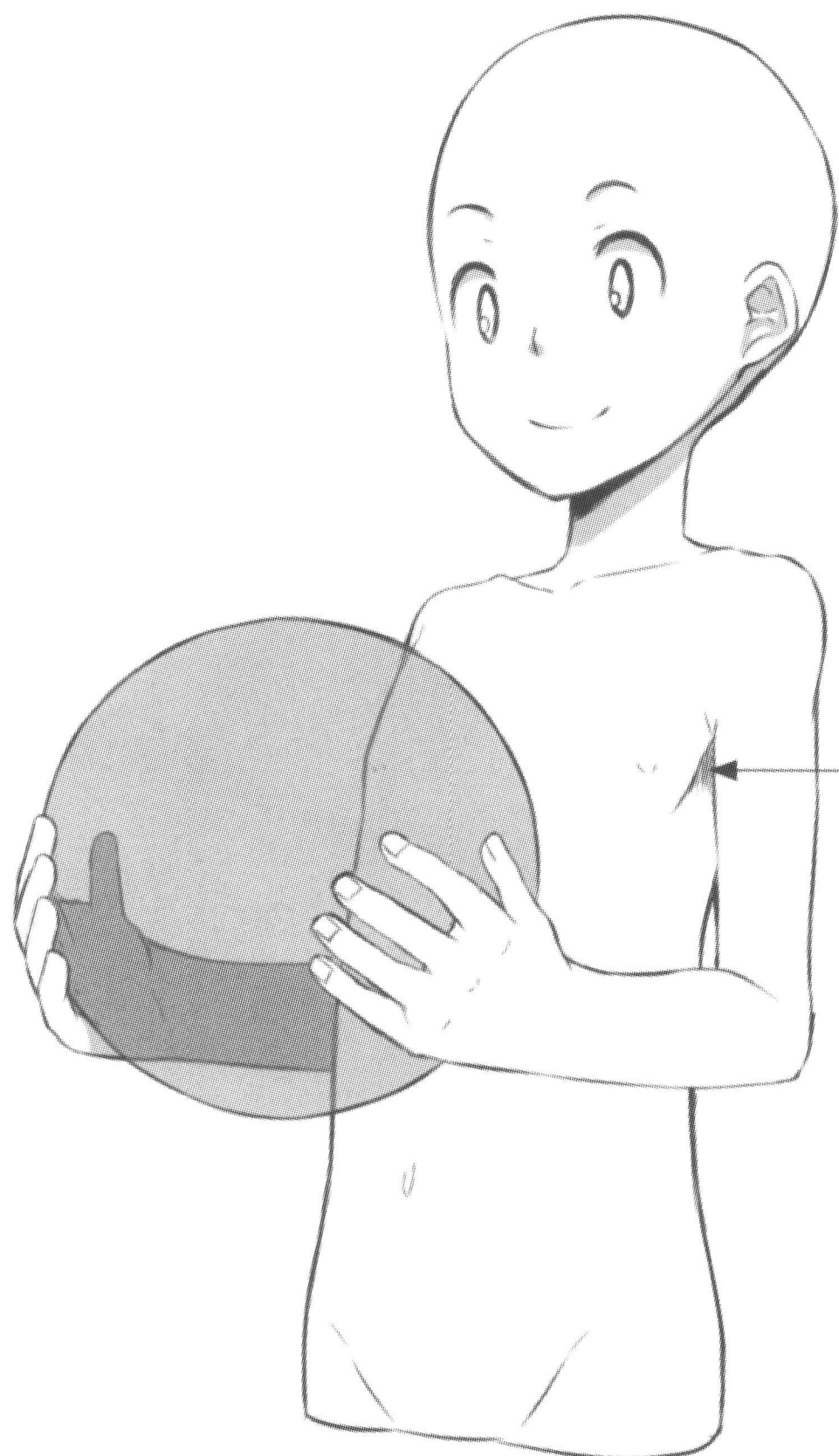
从侧面观察可发现，胸部的顶点要
比腹部更突前。由于骨骼成长，脚
踝的线条也变得更清晰。



7 ~ 9 岁的腿臂

◀持球

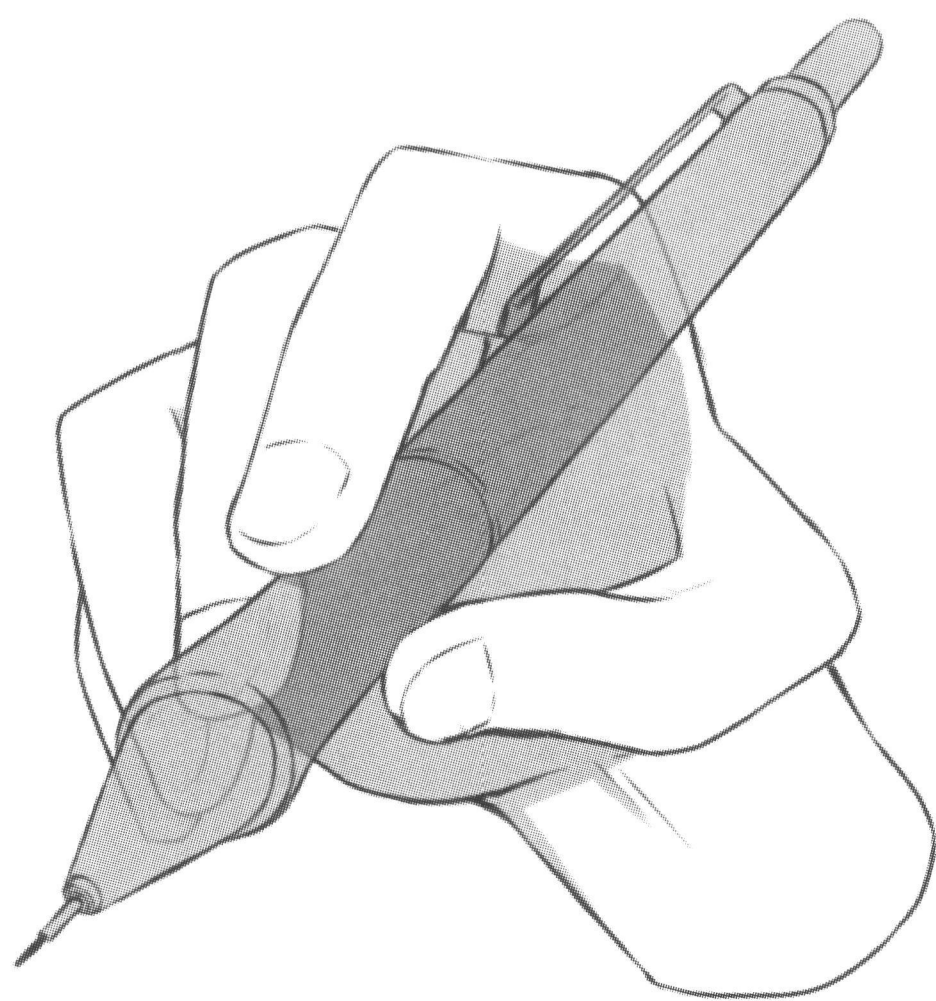
上身微微后仰，用剑突下顶住球，双手将球抱起。绘制时要特别注意球的大小与身体的比例。



胸板虽小但也有一定的厚度。在腋下处画出阴影。

▼卧倒休息

睡眠时身体为脱力的状态，因此头部与手臂会因重力而紧贴地面。请注意手部在脱力时，会如图中的左手那样，手指微微弯曲。

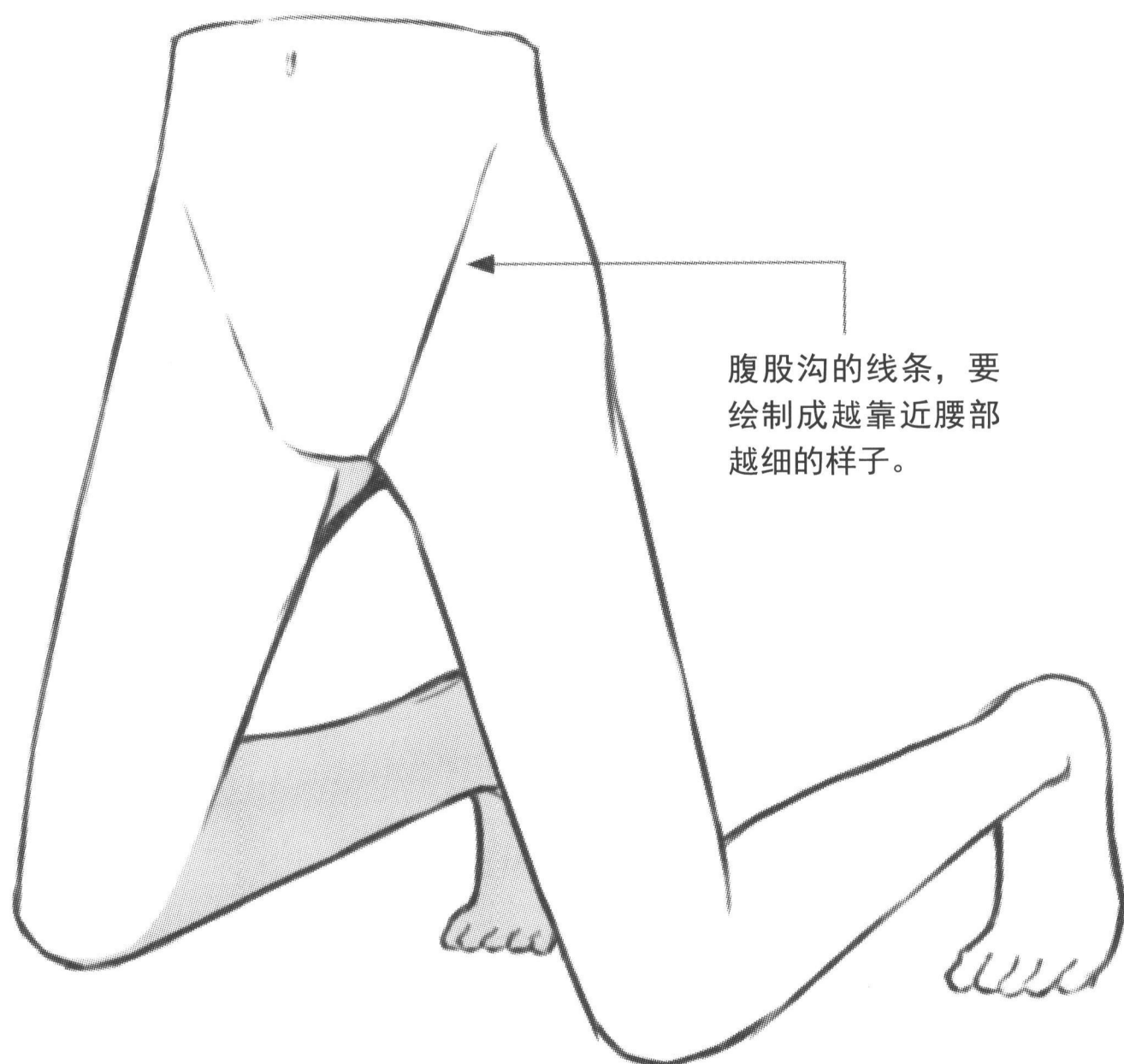


◀拿笔

上学之后的小孩子们经常都会拿笔。先用拇指和食指夹住笔，再用中指由背面支撑住，才是正确的拿笔方法。

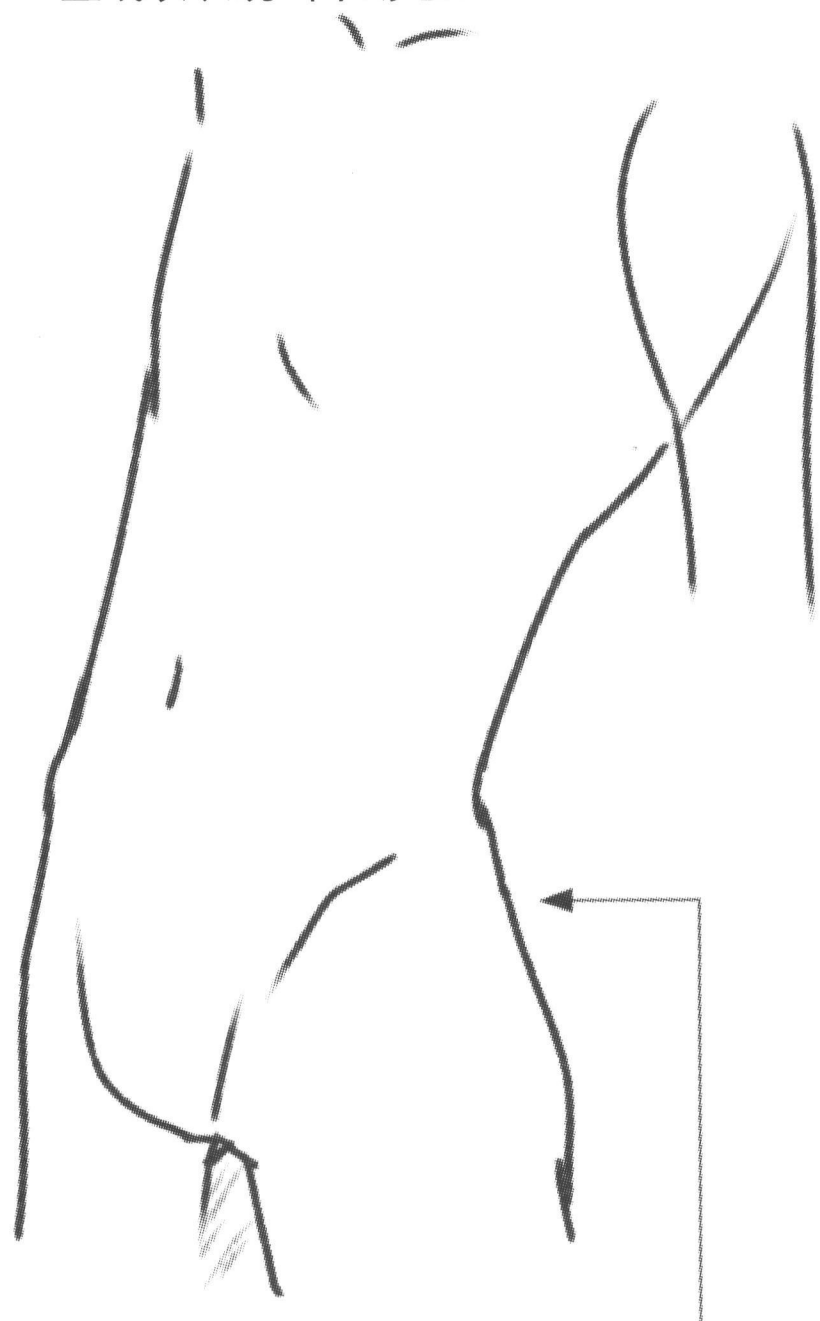
▼厚度较小的腰部

在这个年龄段骨盆尚不发达，因此腰部较细、臀部肌肉较少，显得有些单薄。绘制要使腰部纤细一些，臀部则要使用直线以表现出单薄感。



▲双膝跪地

这是双膝跪在地面上立起上半身的姿势。在腰部至胯下画上腹股沟的线条，以强调下腹部与腿根的立体感。



▼垫起脚尖

用脚趾尖支撑着地面，提起脚跟的动作。要细致刻画出脚踝的突起，其它部分则要以平滑的感觉，用柔软的线条绘制。



▲奔跑

年龄较小的时候，奔跑的状态还并不是太稳定，因此使左侧大腿抬升至接近水平的程度，以表现出用力过度的感觉等，强调这类运动功能的不协调感是绘画时的要点。

7 ~ 9 岁的脸

▶ 正面



$\frac{1}{2}$

眉毛位于头部纵向 1/2 的位置。

特征

下颚及面颊的骨骼发育，轮廓开始表现出男性棱角分明的特点。头部相比起幼儿时期的球形，纵向的比例有所增加，逐渐向蛋形变化。不过由于仍然在发育过程中，因此眼睛位于头部中央靠下，相比起身体头部依然显得较大。

▼ 侧面



与幼儿时期相比下颚较为发达，虽然开始呈现出棱角状，但颞尖依然为圆弧形。

▼ 斜面



颞尖至脸颊的轮廓线呈 30 度左右舒缓倾斜，这一斜度越小看起来会越稚嫩。相反当倾斜度较大时，则会使轮廓看起来像大人那般锐利。

表情例

坏笑
(7岁)



腼腆
(9岁)



烦恼
(8岁)



自信满满
(7岁)



角色例



P. 40 迷糊鬼



P. 99 魔法使

10 ~ 12 岁的体型（小学高年级）

超过 10 岁后，膝、肘等身体中骨骼突出的部分会变得越来越醒目，体格也会渐渐体现出男性的特点。此外肌肉量的增加也使腿臂开始发达等，这一时期主要是身体的变化非常显著。

全身图

▶ 正面

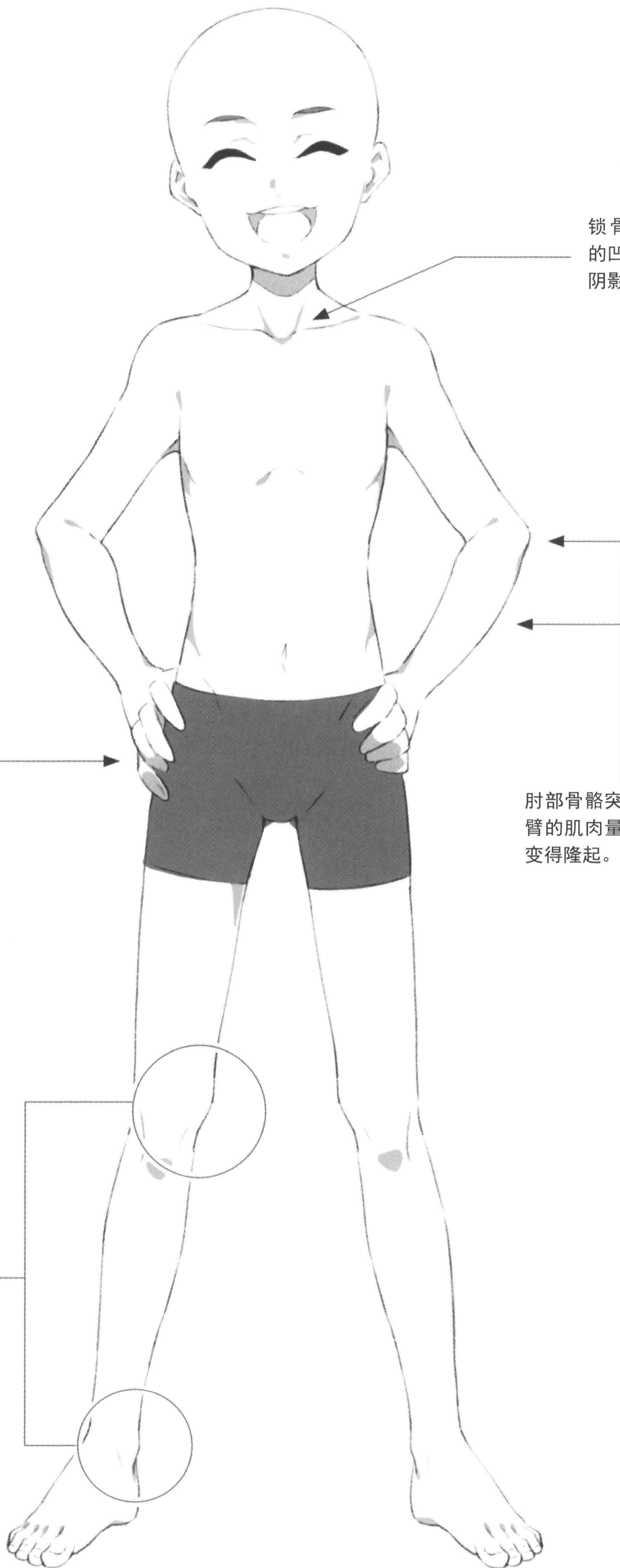
肘部的骨骼呈锐角，膝盖下方有阴影等，骨骼的凹凸开始变得醒目。此外颈部锁骨与脖筋的线条也清晰可见。

比 7 ~ 9 岁时手要更大一些，手指也更修长。

锁骨与脖筋邻接点的凹陷很深，形成了阴影。

肘部骨骼突起的同时，下臂的肌肉量也有所增加，变得隆起。

膝部、脚踝等骨骼的突起清晰地反映在体表之上。

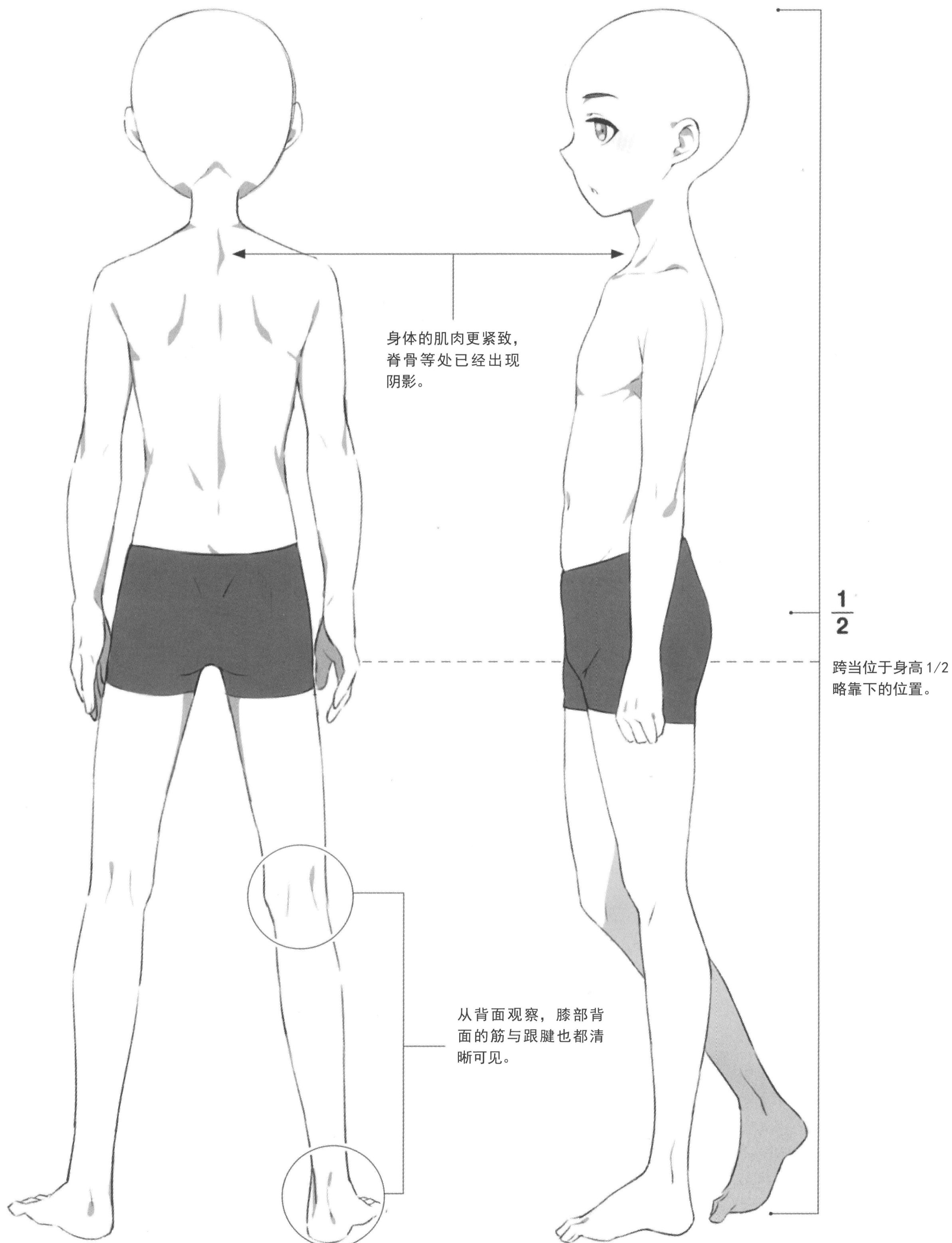


▼背面

背部的一侧，不仅是肩胛骨的下方，从颈部后方至臀部还会产生纵向的阴影，由此能表现出脊骨隆起的样子。

▼侧面

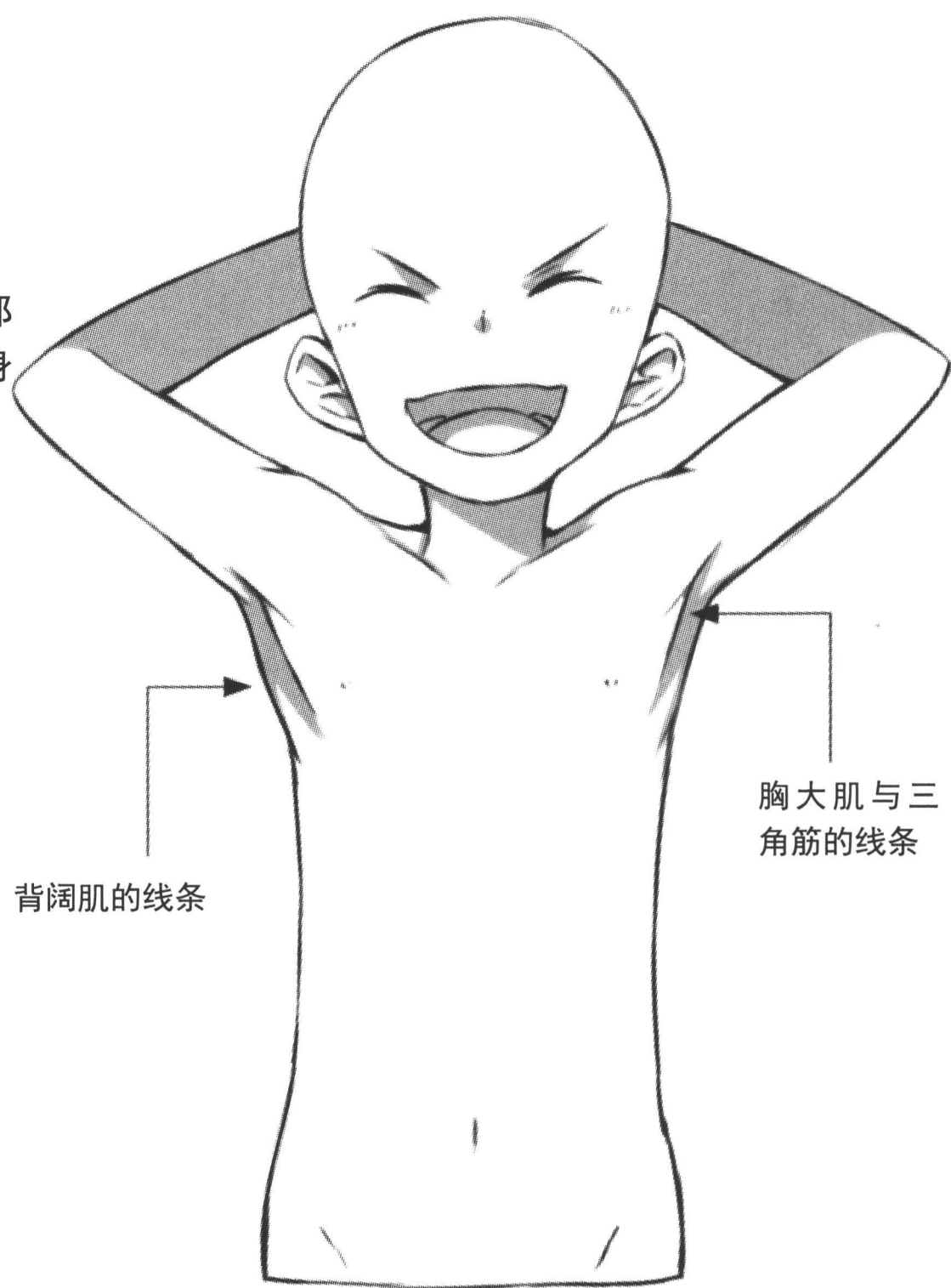
与7~9岁时相比，锁骨与脖筋的线条要更清晰，骨盆也要更发达，腰部与臀部的厚度有所增加。



10 ~ 12 岁的腿臂

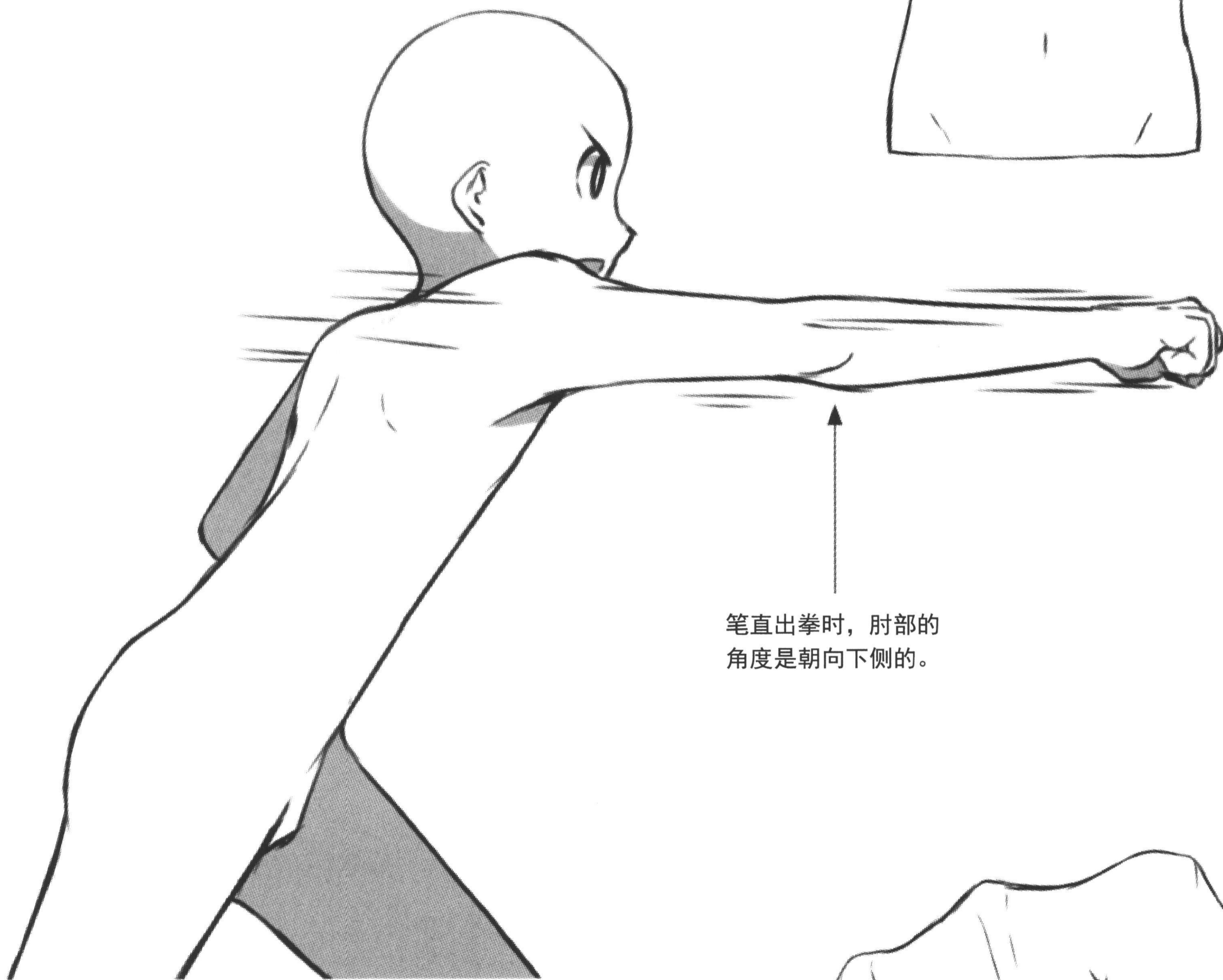
► 双手抱住后脑

受双臂高抬的影响肩膀的肌肉隆起、胸部至肩膀的线条与背阔肌线条的分离等，身体各部分的构造变得更加醒目。



▼ 出拳

用力向前打出拳头时，由于肌肉还不如成人那样发达，因此要控制手臂轮廓线的起伏。



► 握拳

肌肉较少的手指根部，要利用线条来表现出骨骼的形状。既不能像女孩子那样棱角不太分明，也不能像大人那样刻画上褶皱，要表现出表面的光滑感。



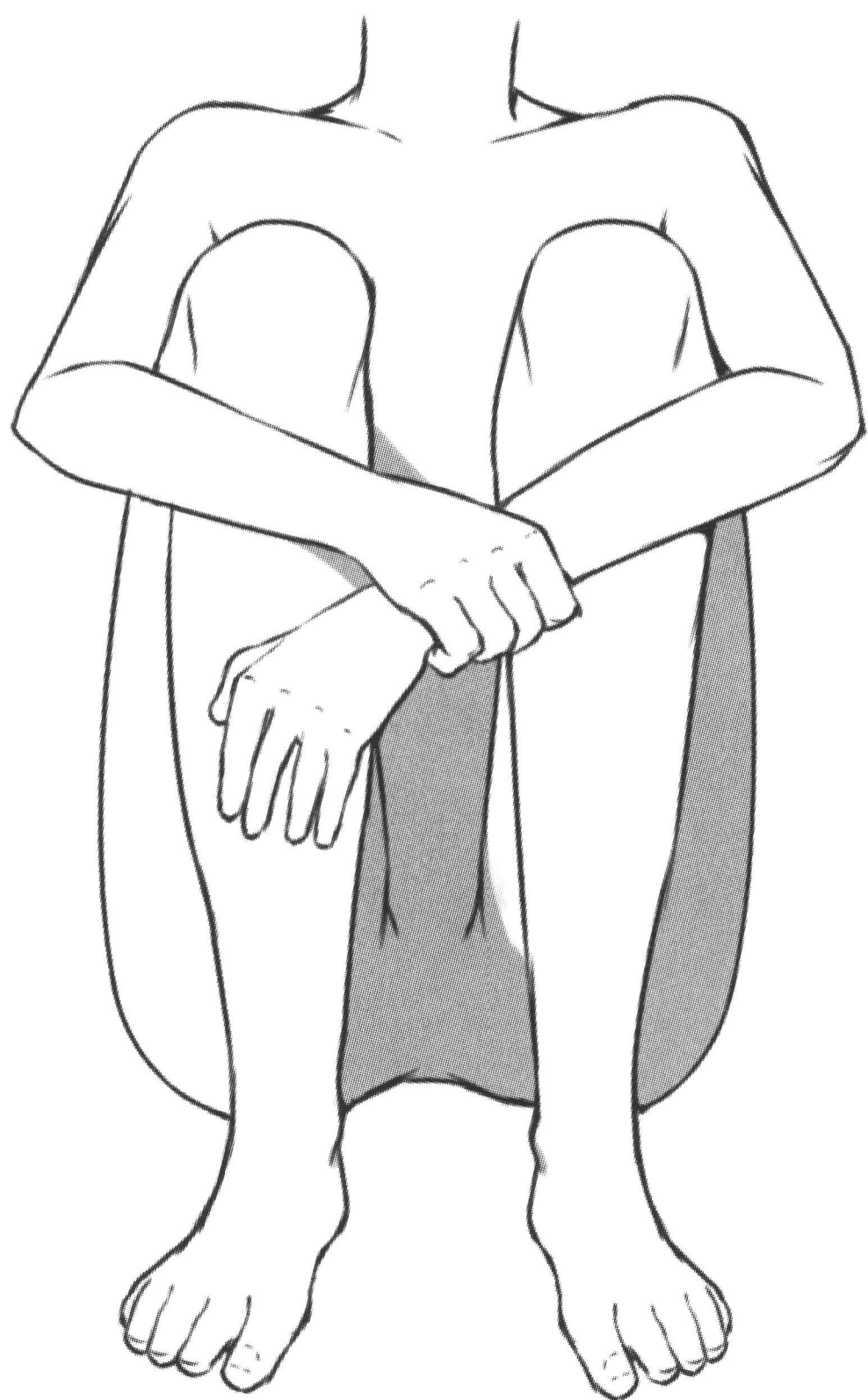
◀单膝竖立而坐

双膝的膝盖骨突起都很明显，膝盖的部分要用曲线来绘制。一条腿竖立另一条腿倒下，两者呈直角分开，也能突出男孩子的印象。



▼跳跃

在绘制助跑后奋力跳跃的动作时，使前方膝部比脚尖更靠外侧，并使双腿大幅分开，更能表现出男性的印象。



▲体育坐姿

在体育课中必定会出现的曲膝坐在地面上的姿势。在这一年龄段，腿部的肌肉已经有所发育，因此大腿要比小腿的部分粗壮许多。



双腿分开时，大腿的线条要覆盖于股沟部的线条之上。

10 ~ 12 岁的脸

▶ 正面



$\frac{1}{2}$

相比起 7 ~ 9 岁时，眉与眼的位置升高，眼睛接近于头部纵向 $\frac{1}{2}$ 的位置。

▼ 侧面

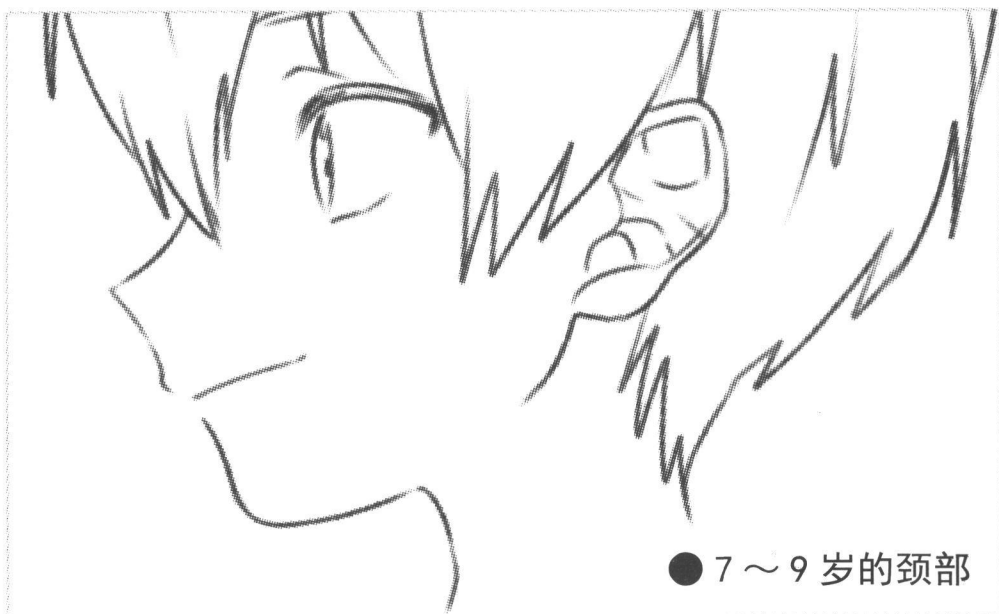


随着头部的成长，颈部也有所变粗，前后的幅度增加。

▶ 斜面



与 7 ~ 9 岁时相比，下颚顶部也要更尖一些。



● 7 ~ 9 岁的颈部

表情例

端正
(10岁)



诱惑的笑容
(11岁)



讥笑
(12岁)



赌气扭过头
(12岁)



角色例



P. 41 饲养员



P. 88 卡牌战斗者

13 ~ 15 岁的体型（中学生）

迎来第二性征的中学生，身体会急速成长，骨骼已接近于成年的男性。由于身高的增加，身体各部位的构造也更加明晰，胸部及膝部周围的肌肉也越发紧致。

全身图

▶ 正面

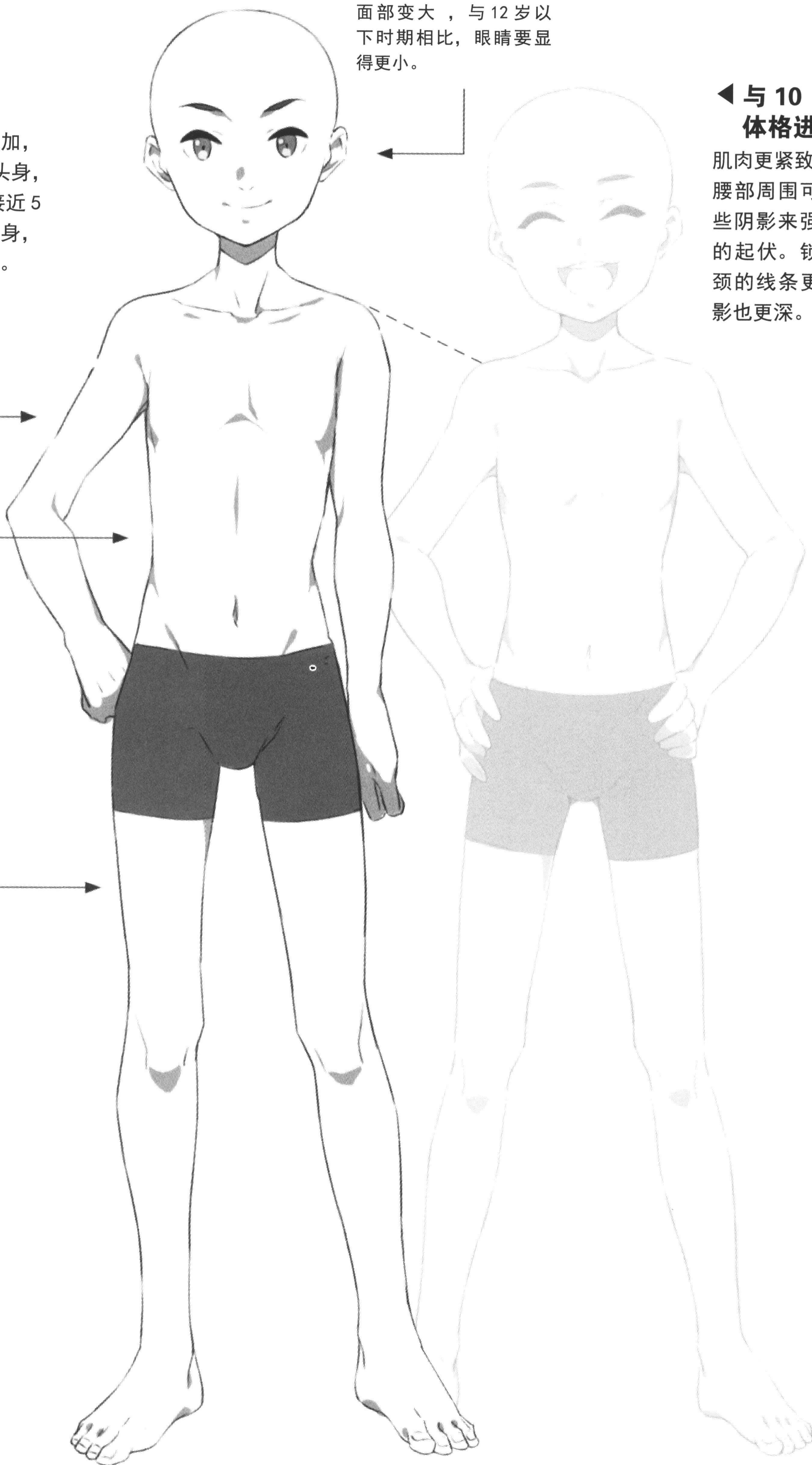
由于成长期身高会大幅增加，因此这一阶段约为5~6头身，跨度非常大。13岁左右接近5头身，15岁时接近6头身，应根据的年龄来适当调整。

面部变大，与12岁以下时期相比，眼睛要显得更小。

◀ 与10~12岁体格进行比较

肌肉更紧致，在胸、腰部周围可增加一些阴影来强调身体的起伏。锁骨、脖颈的线条更直，阴影也更深。

手臂、躯干、腿等身体的各部位都变长了。

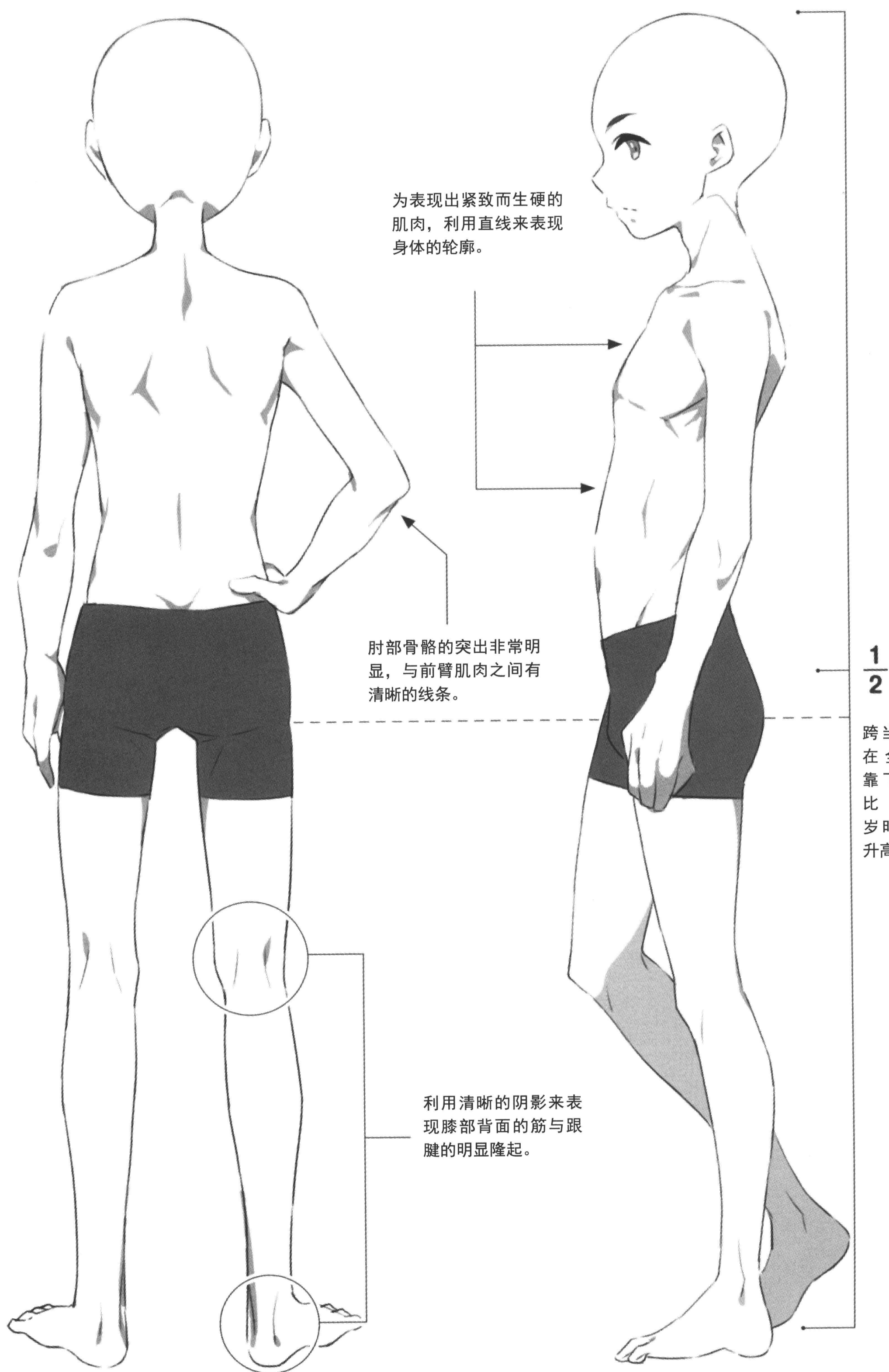


▼背面

躯干、臀部的肌肉紧致，显现出了成人的特点，但颈部、上臂、躯干的侧面宽度仍然较小，整体还残留着稚嫩的印象。

▼侧面

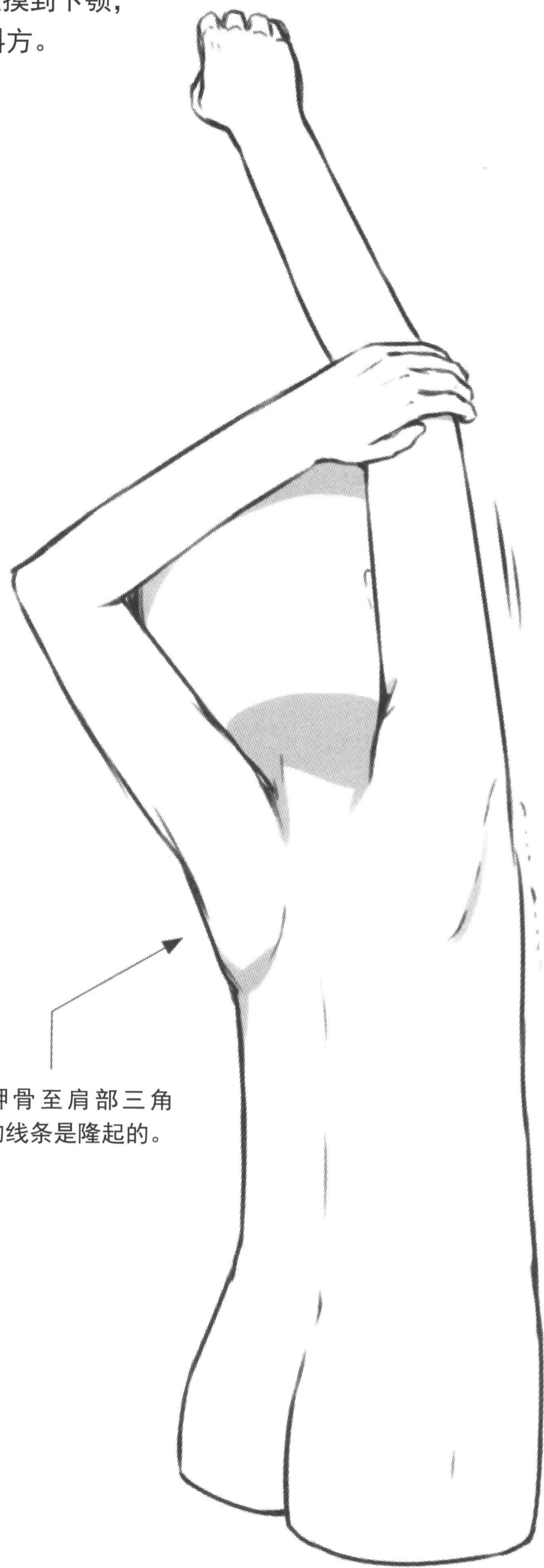
特征是胸部周围的紧致肌肉。轮廓线也多为直线，有种生硬的印象。用线条刻画出肘部、膝部、脚踝等处的突起，能够突出男性的气概。



13 ~ 15 岁的腿臂

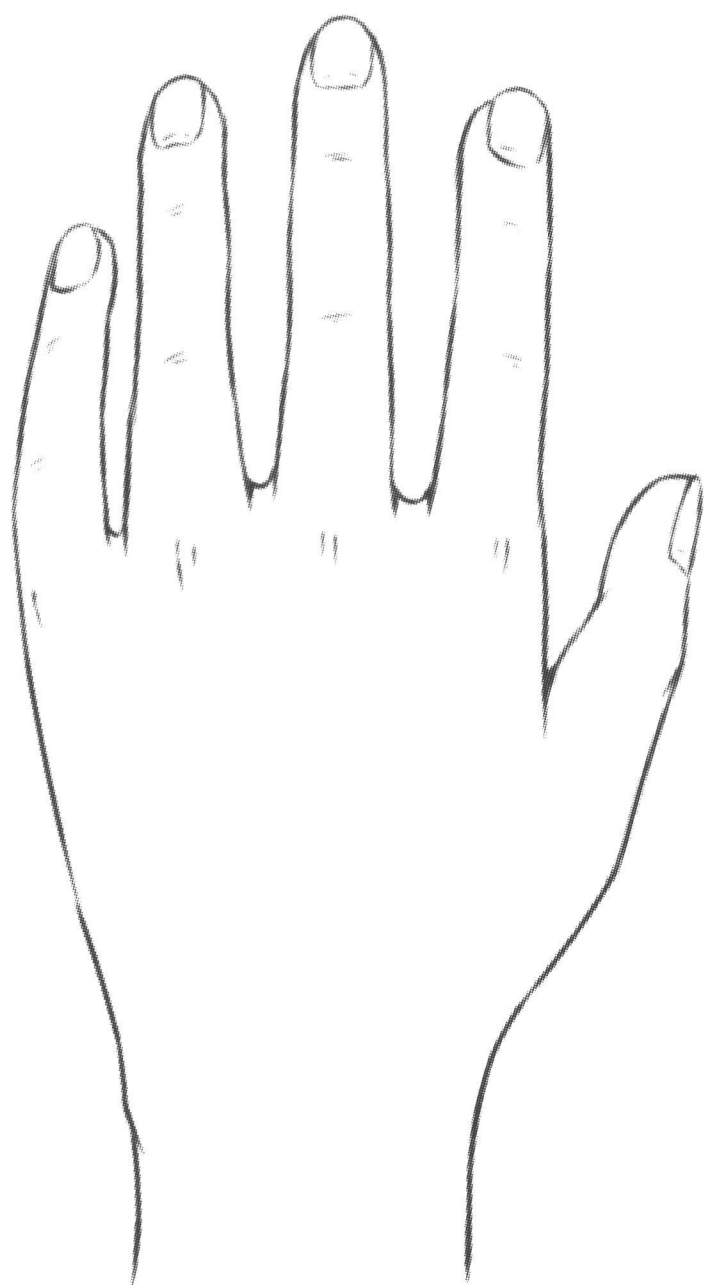
抬手思考

男性的腰部与肘部基本上是在相同的高度，因此像这样抬起前臂时，肘部要略微高于腰部。为了使手能够触摸到下颚，左侧的前臂要朝向斜方。



手掌

随着年龄的成长，手上的肌肉渐渐变薄，手背中的骨骼与筋腱浮现了出现。与成年男性的手已相当接近，在手指的关节处出现褶皱。



舒展身体

伸展手臂时，肩膀的三角肌会隆起。此外，肩胛骨下方不要刻画出清晰的线条，仅在肩部下方用淡淡的骨骼线条表现即可。

◀奔跑

与7~9岁的幼年期相比体格要更加强壮，膝下及小腿的轮廓为直线状。此外还要注意脚掌的长度不可过短。



在仰视的角度下，应将小腿画成弓形。

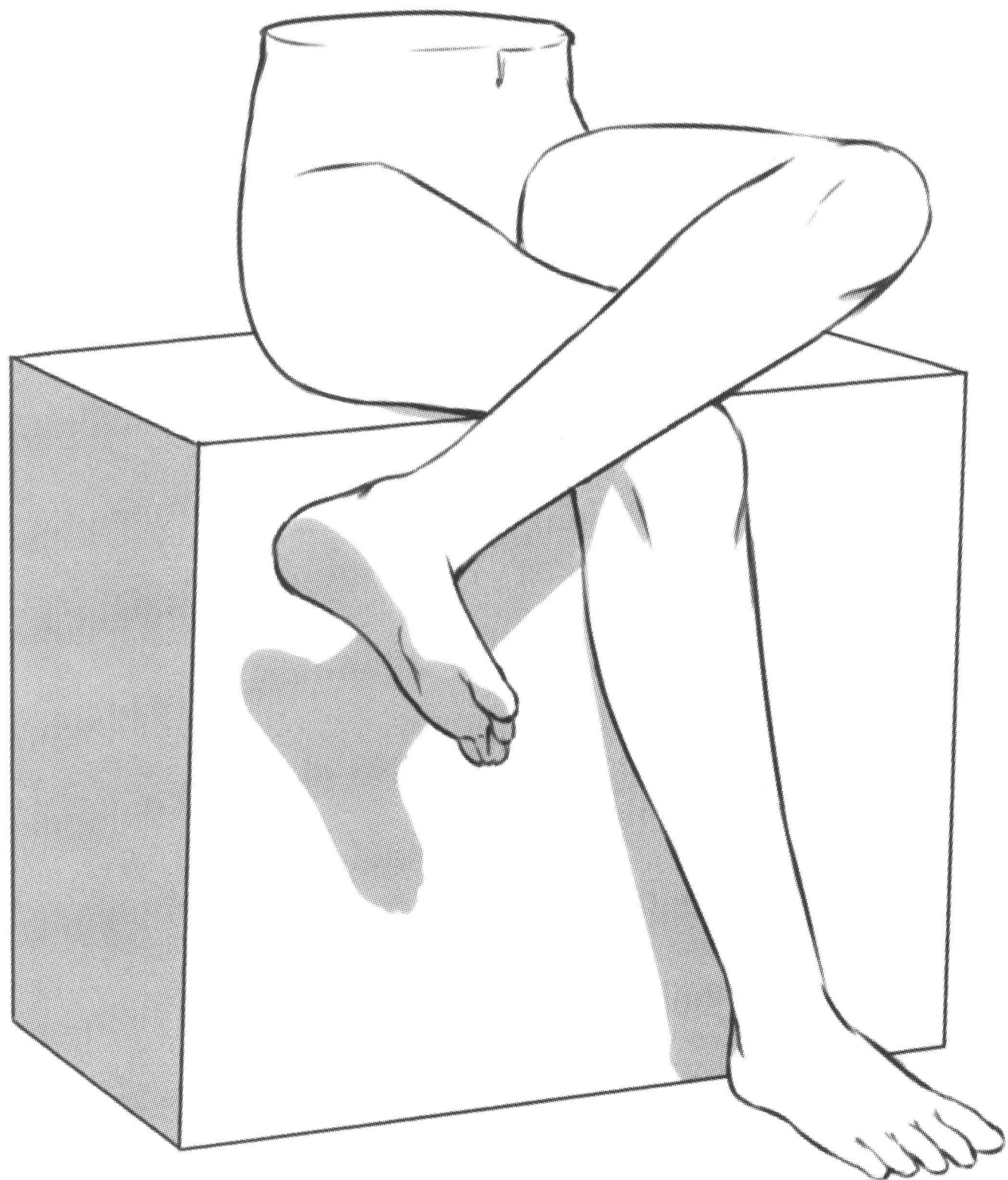
▼踢

这是站立时向前伸出一条腿的踢腿动作。腰部的位置会比起站立的左脚脚尖更靠前。像膝部高于腰部的这种夸张表现，也更符合于男孩子的印象。



◀翘腿坐在椅子上

随着脂肪量减少，肌肉变得越来越紧致，因此当左侧小腿置右侧膝上时，肌肉并没有太大的变形。



13 ~ 15 岁的脸

► 正面



特征

头部的平衡与 10 ~ 12 岁时没有太大的变化，但脸颊的肌肉更紧致、由锁骨延伸出的脖筋线条更加清晰等，自幼儿时期起一直存在的脂肪大幅减少，整个面部轮廓的棱角更加分明。

$\frac{1}{2}$

眼、鼻、嘴的平衡与 10 ~ 12 岁时无太大变化，但将眼睛画小一些更能表现出年龄稍大的中学生印象。

► 侧面



下颔的顶端较尖，自耳根至锁骨要绘画出清晰的脖筋线条。

► 斜面



抑制耳朵下方下颔角的弧度，利用棱角分明的轮廓来表现出男性的特点。

表情例

害羞
(14岁)



爽朗的笑容
(13岁)



怯懦哭泣
(13岁)



盯视
(15岁)



角色例



P. 57 顽皮少年



P. 89 少年将校

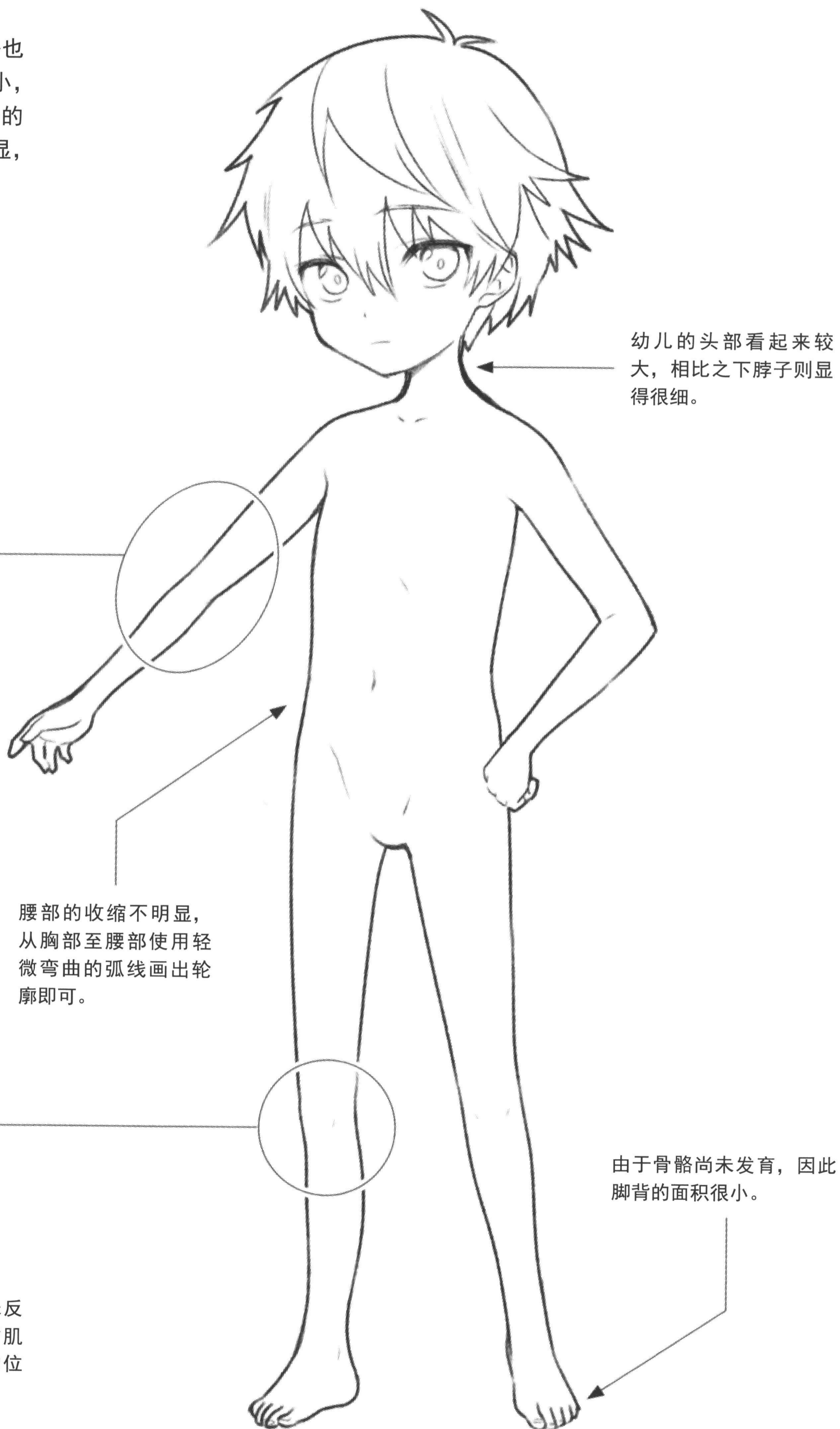
4 ~ 6 岁的体型（幼儿）

一般来说，大多数人都将年龄在 10 ~ 14 岁左右的少年称为正太，不过外表可爱的 6 岁以下的男孩，有时也会被看作是正太。那么这里就让我们逆转年龄，来看看 4 ~ 6 岁幼儿的体型。

全身图

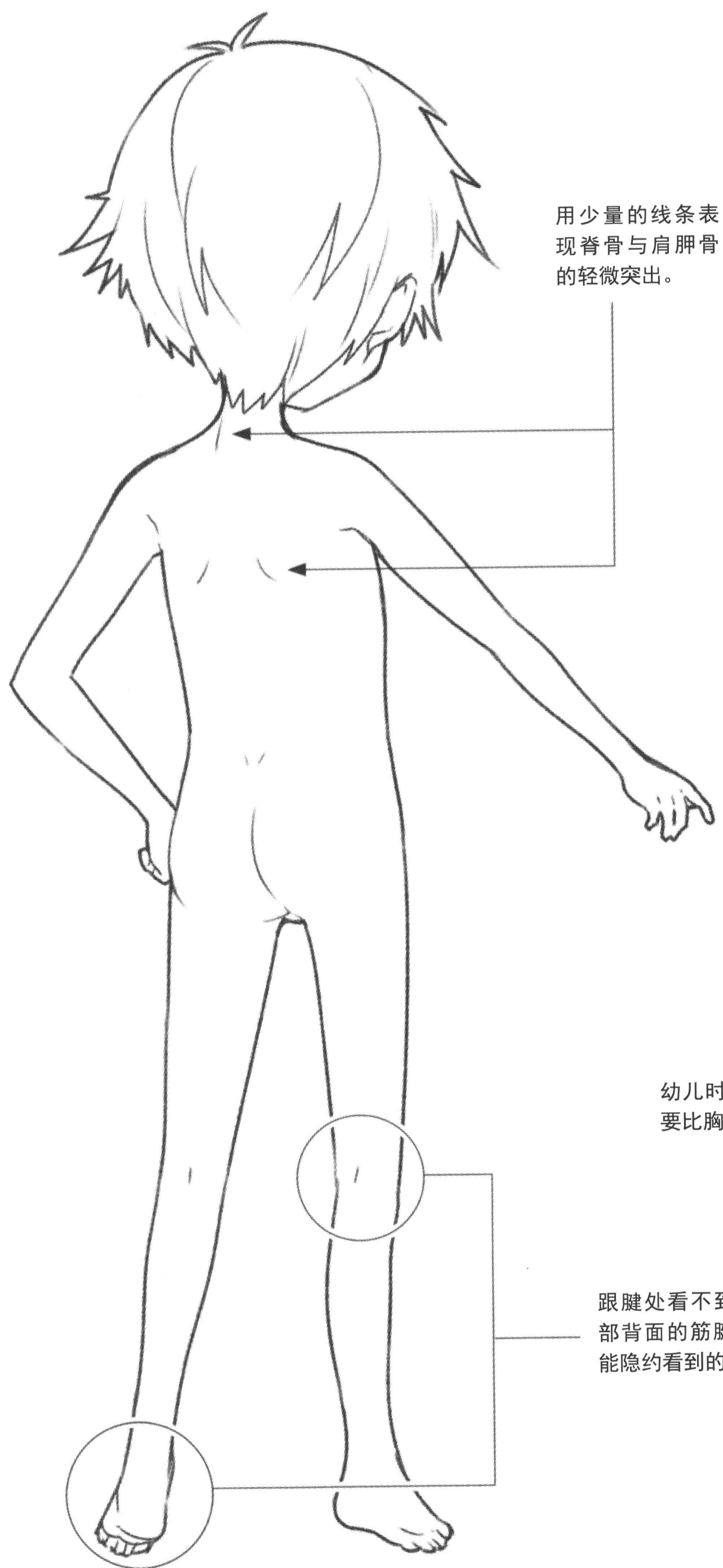
▶ 正面

几乎没有紧致的肌肉，骨骼也不醒目，因此肢体的起伏很小，乍看之下都很难分辨肘、膝的关节位置。腰部也不是很明显，整个躯干呈筒状。



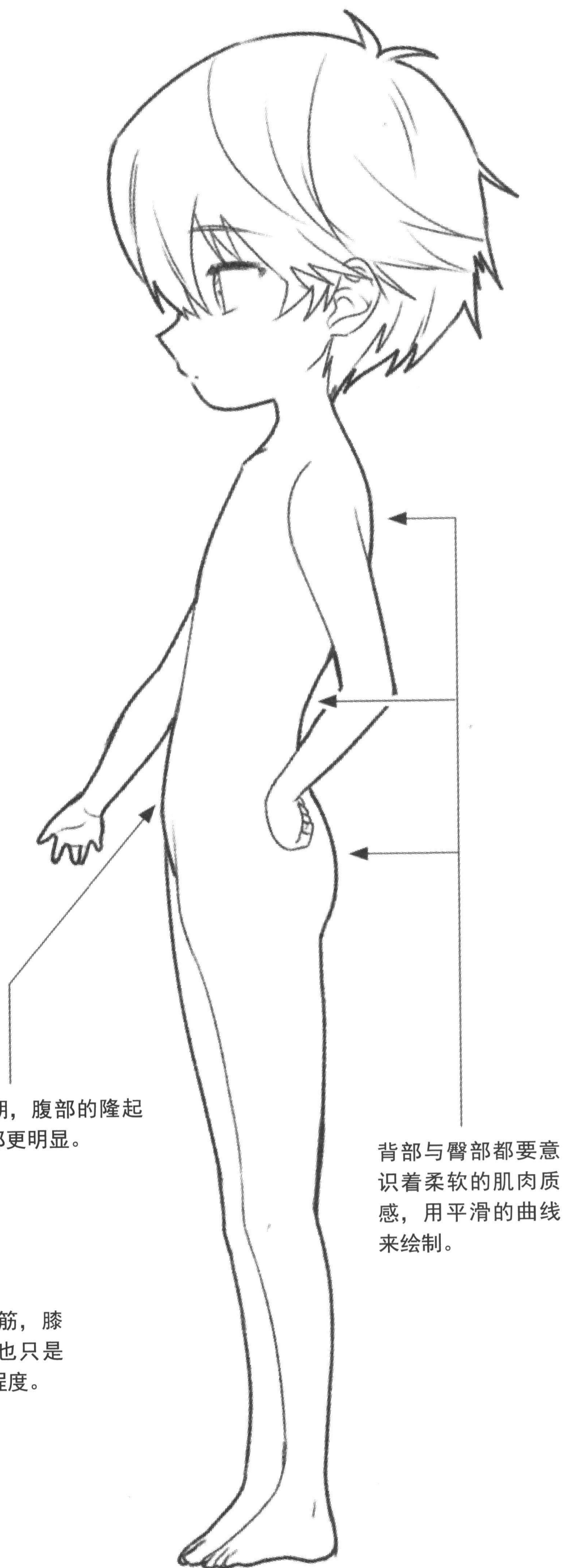
▼背面

臀部有少量的肌肉，要用圆润的曲线画出柔软的感觉。虽然不如成人那样明显，但肩胛骨的隆起、尾椎骨与腰部背面的凹陷等还是会反映在体表上。



▼侧面

相比较大的头部，胸部、腹、腰部只有其一半左右的厚度。全身几乎没有棱角分明的地方，腹部、背部的轮廓都为平滑的流线型。



■ 4 ~ 6 岁的腿臂



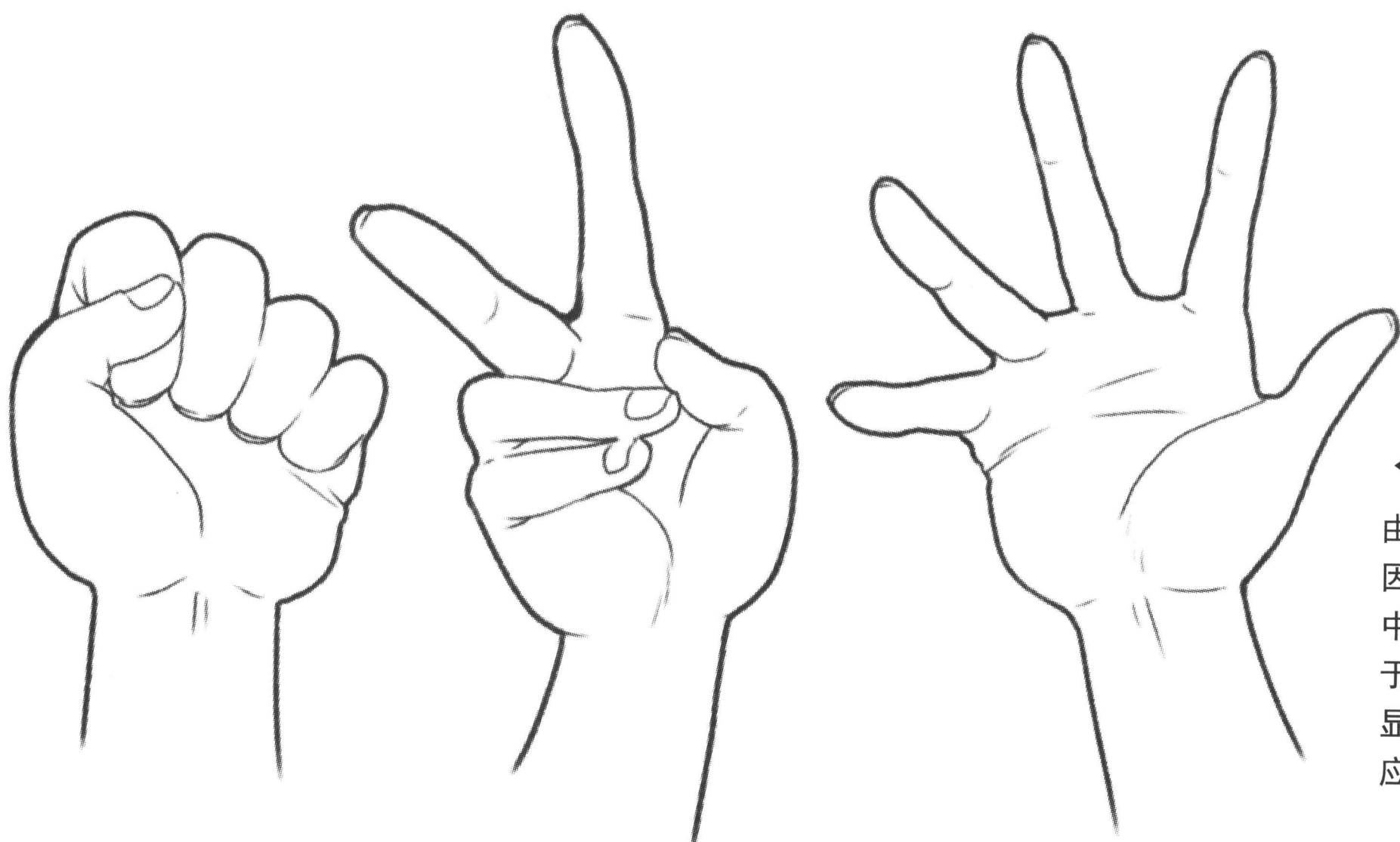
◀ 欢呼

用力举起双手时，在腋下可以看到连接胸与臂的线条。肩宽只比脸部的宽度多一点点。

由于胸大肌并不发达，因此连接胸与臂的线条浅而短。

▶ 咬拇指

咬手指时的嘴唇应为前突的状态，因此在上唇与下唇处都添加上表现隆起的线条。



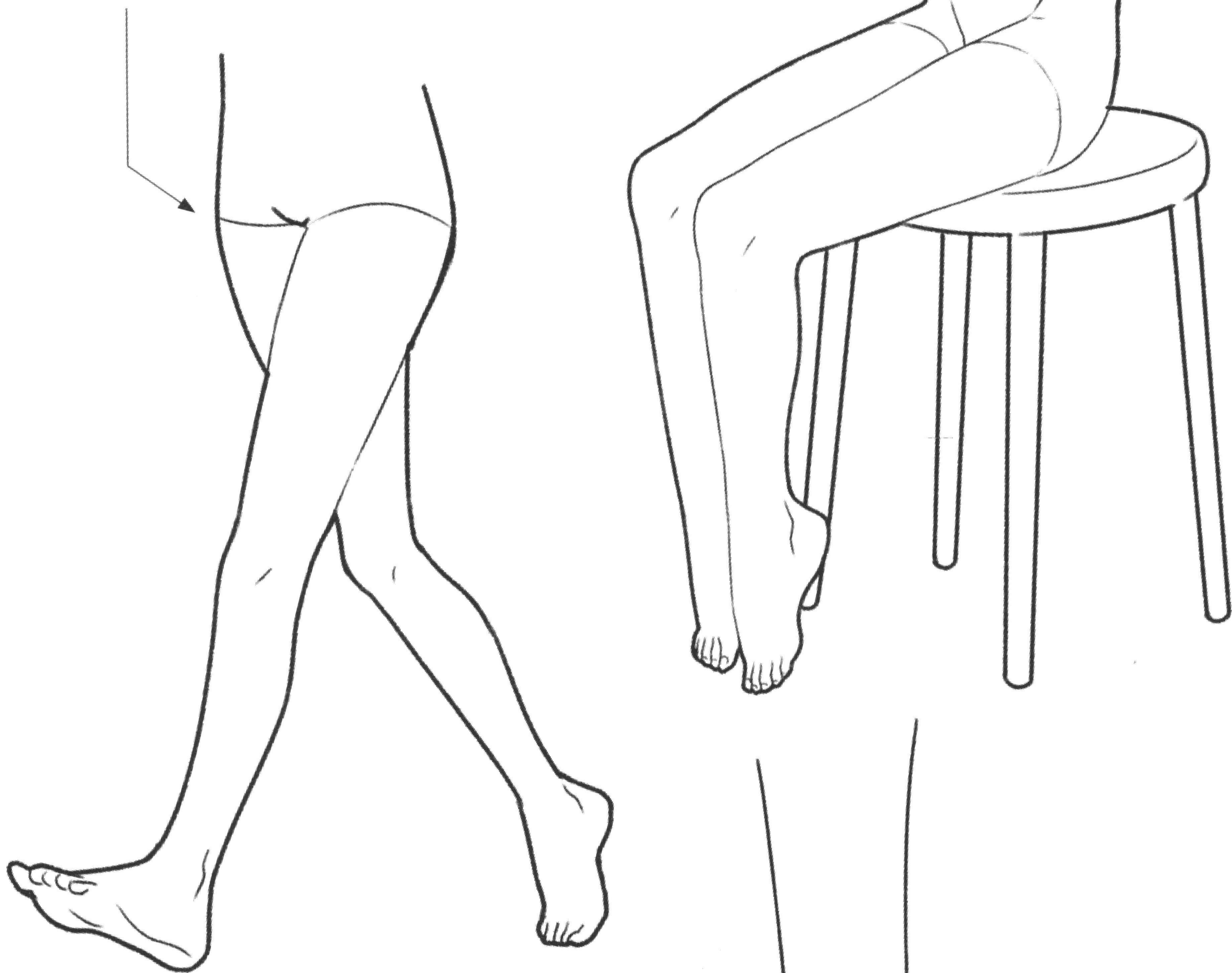
◀ 石头剪子布

由于尚未习惯手指的伸展，因此布时的小指与剪子时的中指略有些弯曲。此外，由于骨骼的突出并不是很明显，因此握拳时拇指的根部应为圆弧形。

►坐在椅子上

因为腿太短，所以脚跟贴不到地面，必须得垫起脚尖。此外，由于骨盆尚未发育，因此腰部至臀部的线条没有起伏。

在大腿的根部画出代表腿部断面的弧形，可以更容易把握大腿的立体感。



▲行走

腿部的肌肉尚不发达，再加上骨骼未发育，因此从大腿至脚尖都如同女孩子一般纤细修长。

►脚尖

婴幼儿时期所没有的足弓逐渐成形，在拇趾根部与脚跟之间形成弓状的弧形。

年龄越低足弓越不明显，曲线更平缓。



4 ~ 6 岁的脸

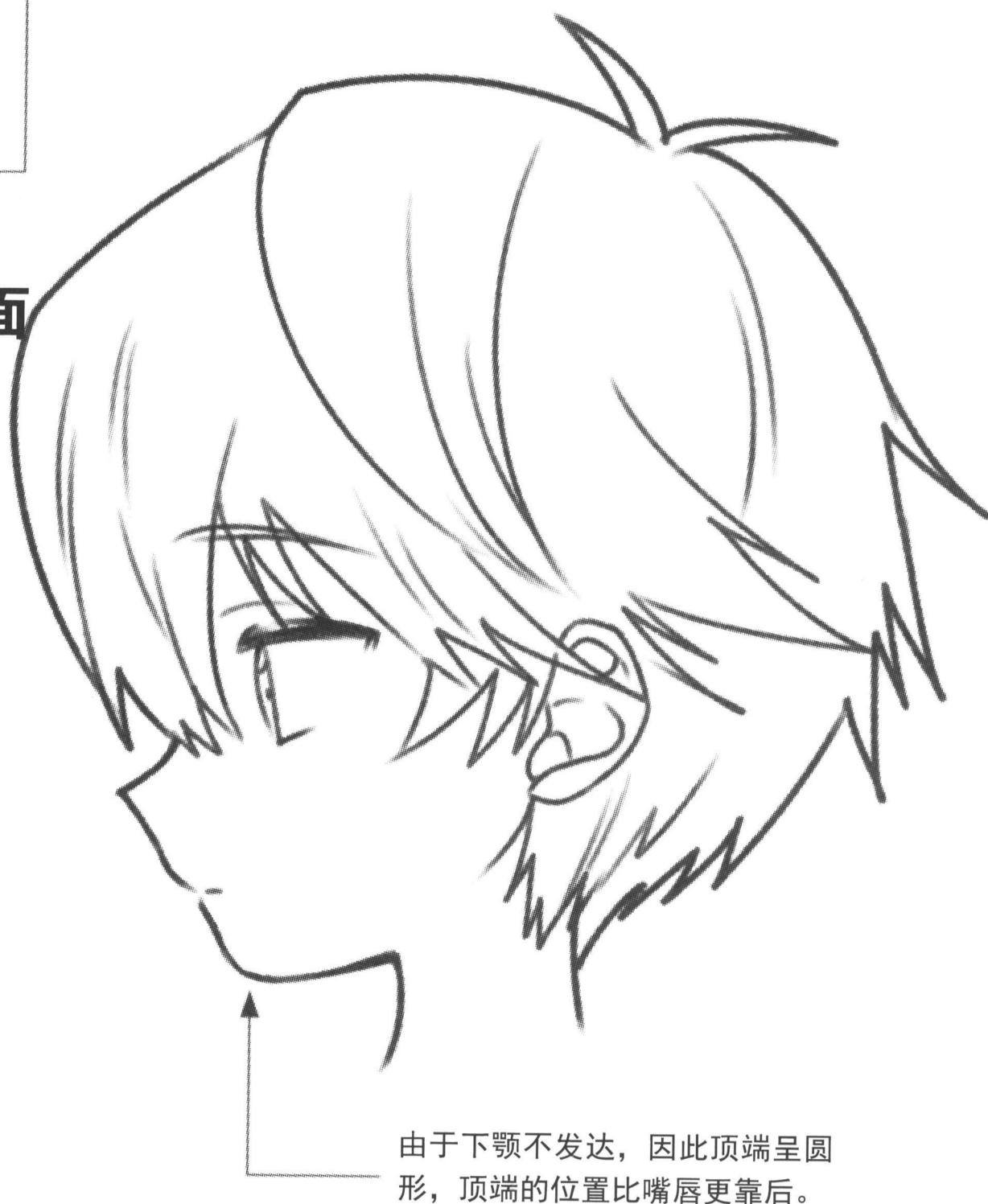
► 正面



面部较小，眼与嘴的距离很近是幼儿脸部的最明显特征。

下颚很圆，脸部与下颚间轮廓线的倾斜，相比7~9岁时要更平缓。

► 侧面



由于下颚不发达，因此顶端呈圆形，顶端的位置比嘴唇更靠后。

▼ 斜面



► 张开小嘴

微微张开的小嘴会使人感觉到天真烂漫，能进一步突出幼儿的可爱感。



特征

相对于脸部来说头部显得较大，五官都集中于头的下半部分。成年男性的眼睛位于下颚至头顶1/2的位置，而幼儿则位于1/3的位置。即便是在幼儿的五官中，眼睛也显得特别大，因此在绘画时只要将眼睛画得大一些，便可使面容有稚嫩的印象。

表情例

闹别扭
(5岁)



微笑
(4岁)



淘气的笑容
(6岁)



犯困
(4岁)



角色例



P. 72 超活泼男孩



P. 73 爱哭男孩

少年的绘画方法

这里将分 5 个步骤来介绍角色插画的制作过程。由于绘画的方法因人而异，因此此次一共参考了两位插画师的教程，大家可结合自己的画法来观摩。

脸部

Illustr: 榊ルミヲ

1 雏形

决定大致的尺寸与面部的朝向。

通过十字线来表示面部角度与鼻梁的位置。



2 草图

简单画出面部的五官等细节。

在绘制性格开朗的角色时，要选择微笑的表情。



3 底稿

若草图阶段线条过多不易分辨的话，要在底稿的阶段对线条进行整理。表情相较于草图时显得更成熟了一些。

眉毛与眼睛接近一些，更能表现出男性五官端正的感觉。

颈部略细一些，由此来留下少年的印象。



4 线稿

为了使后期加工时更便利，要将量使线与线之间都紧紧连起来。不过魄力与韵味当然是最优先的。

头发略微舒展一些，能使角色的气氛显得更柔和。



5 后期

添加上色彩、阴影、高光。阴影不要太过细腻，要注意整体的协调。

头发部分的网纸，可能过刮除的手段来制造出光泽感。



脖筋处也要添加阴影，由此来表现出立体感。

1 雏形

先画出代表头顶与地面位置的横线，这样可以更容易决定头部的大小与腰部的高度等。



在膝部也画出线条，调整画面的平衡。

2 草图

确定下服装与发型等印象。此次打算绘制一名手持可爱小熊玩偶的角色，因此选择了水手服。



下调雏形图层的不透明度，在上方新建图层绘制。

3 底稿

大致刻画出表情。如果在底稿的阶段画得太详细，那么描线时便会完全照搬，使线条失去生命力，因此不可以太过于细腻。



轻轻画出一条曲线，以此为参照绘制身体，可使印象更柔和。

4 线稿

结合人物的动感与透视感，刻画出头发的走向、服装的下摆，以及鞋带等细节。摆动的幅度会根据动作的大小与材质的重量、硬度等因素而有所变化。



服装内侧等阴影部分，在线稿的阶段可直接涂黑。

5 后期

与之前绘制“脸部”时同样，添加上色彩、阴影与高光。如果是黑白图，若整体都使用色调相近的灰色会容易显得单调，因此可在不破坏整体协调的前提下，通过黑白灰的色调变化来增加一些对比。



服装的部分整体为深色，因此头发选择了白色。

在小腿处添加上一些黑色，使整体显得更紧凑。

① 雏形



大致决定人物与物品的配置，以及画面的角度。

此时不光要考虑角色，还要想一想该使用什么样的背景。此次将场景设定为学校内的庭院。

② 草图



画出一条细线，代表两人所坐的花坛。

大致确定好姿势。为了使少年萌点之一的膝盖更醒目，采用了由下向上的视角。

以从树荫间隙中照射下的光点、前景的鲜花、远景的校舍等为重点添加上背景。

为决定整体的气氛，又简单画出背景，并试着涂上颜色，逐一考虑画面的构成与色彩等，以确保整体的组合没有破绽。

③ 底稿



④ 线稿



在修正人物姿势的同时进行描线。描线时要特别注意身体中的圆弧形部分。线稿之后会用来填充上色，因此各部分一定都要为闭合的状态。如果是不擅于细致用笔或操作的人，建议还是不要刻画上过多的线条。

确定了需要涂黑的部分，可以线稿的阶段直接上色。

远景中不使用线稿可增加逼真感。

⑤ 后期



树木与砖块的形状待后期阶段再来绘制。

以底稿中的色彩为参考上色加工。为保证效率，背景的上色等应控制在最小限度以内，不过面部等重要部分则要多花些时间来用心绘制。通过加入落叶、光雾、镜头炫光等，能表现出更好的空气感。

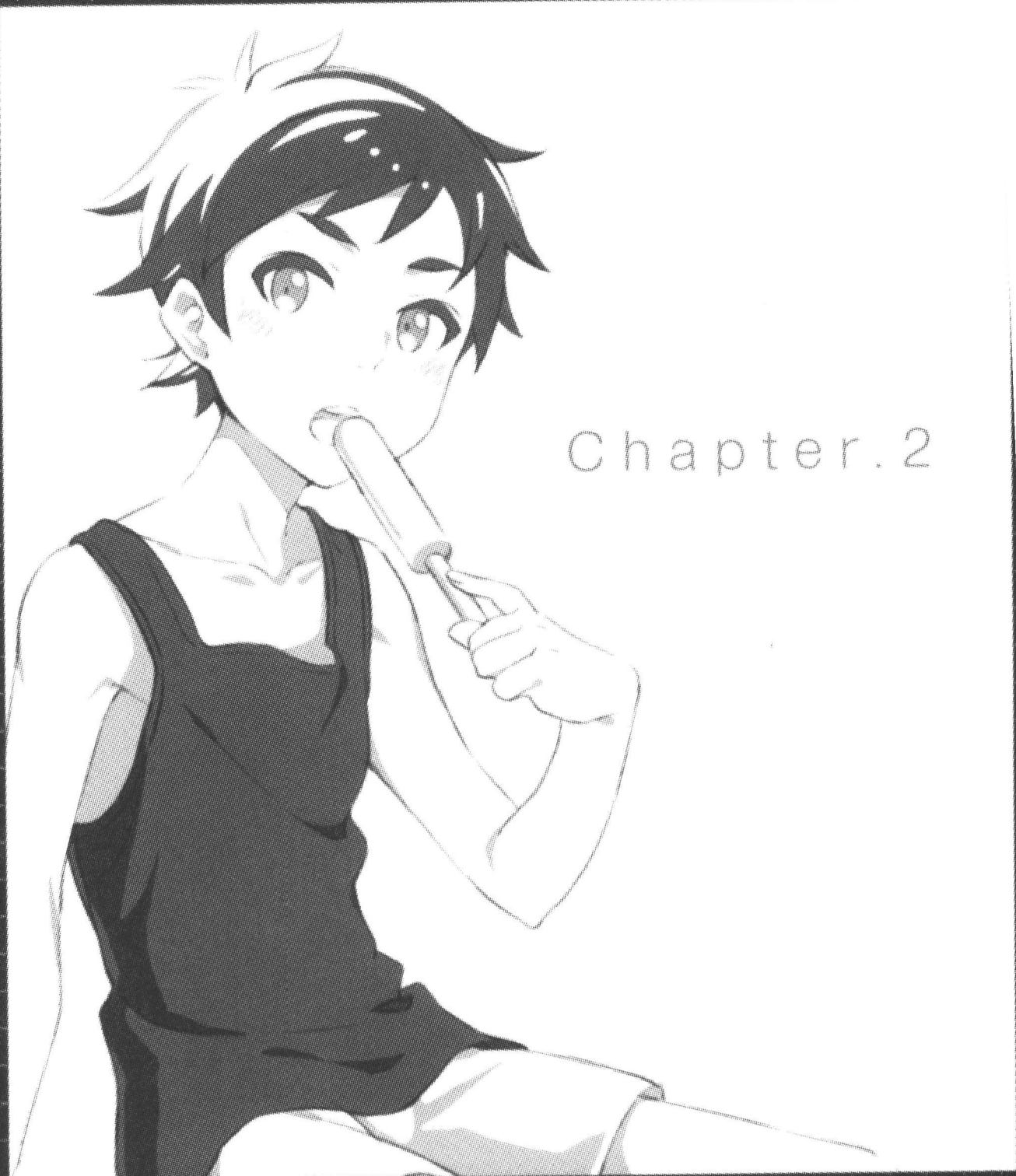
适合正太的服装与物品

被称为“少年（正太）”的男孩子们，由于骨骼与肌肉还不是太发达，因此身体非常柔软，轮廓以圆弧形为主。想要使他们的身体线条更醒目，并且又想强调少年的气氛，那么“短裤”就是最好的选择。为角色穿上短裤，可突出小孩子充满无限活力的活泼印象。此外，这样的装扮也能露出被誉为正太萌点之一的“膝盖”。

当然除了短裤以外，还有许多可展现出少年魅力的服装与物品。比如幼儿时期可搭配罩衣、大型的玩

偶，小学生可搭配制服、双肩书包、掌上游戏机等等。此外，手拿捕虫网可突出外内、淘气的印象，拿着书本则可表现出内向、文静的感觉等，也可通过物品来反映角色的性格。在绘制少年时，不要只单单留意角色的表情与发型，一定要在服装等其它方面也多下点工夫，这样才能最大限度引发出正太的魅力。





少年的绘画法

第 2 章

小学生、中学生篇

日常生活中的小学生们

现在孩子们从6岁起就必须接受义务教育，通过学校的集体生活来学习各种经验，少年们在培养感性的过程中，自然也会流露出各种不同的表情。下面就让我们来看一看从低年级至高年级的日常生活中的小学生们。

◀新生

刚入学的新生由于心中有所不安，因此眉头下坠、嘴唇紧闭，表情显得有些紧张。同时也可在脸颊中添加上代表红晕的斜线，以表现出喜悦感。

年龄：6岁

头发与服装朝着相同的方向摆动，以表现出动感。

因紧张而眼睛微微大睁。

还不太习惯双肩书包，用手抓住背带。

腋下处的背带留出较大的间隙，以表现出顾不上书包滑落的慌张感。

小孩子用的长袜，上方一般都带有松紧。

▶迷糊鬼

因快要迟到而慌忙奔跑的小学生。八字形弯曲的眉毛，以及像是大叫般张大的嘴等表现出焦急感的表情是绘画时的要点。

年龄：9岁

在绘制正面的奔跑动作时，采用透视的原理将伸向前方的脚画得更大一些，使后方的脚更小一些，看起来会更加美观。

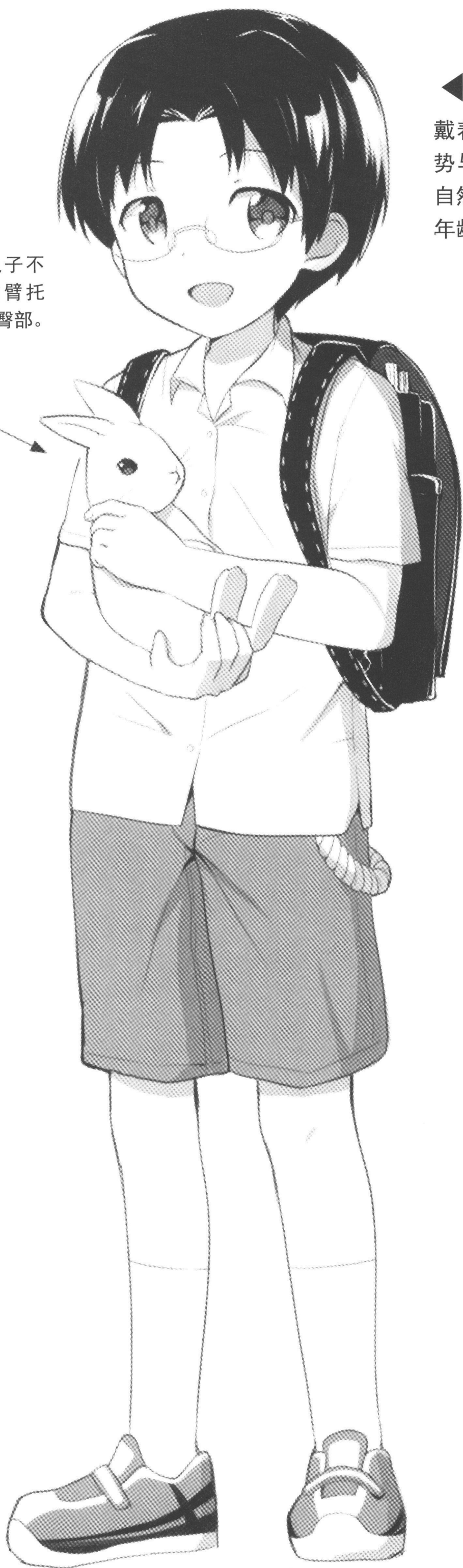
新买的制服尺寸有些偏大，腿部与裤脚间有较大的间隙。

◀饲养员

戴着眼镜，感觉非常细心的男孩子。姿势与站立时的举止很稳重，描绘出从容自然的感觉非常重要。

年龄：10岁

为了使小兔子不害怕，用右臂托住其身体与臀部。



穿上易于活动且不易弄脏的运动鞋，以表现出孩子气。

▼派餐员

负责派发午餐的学生，为了保持卫生，烹饪服、帽子、口罩要一应俱全。注意烹饪服的尺寸要得体。

年龄：7岁

带松紧的外套与帽子，会表现出独特的皱褶。



短裤最能表现出小男孩稚嫩的感觉。

为表现出在大自然中玩耍的气氛，搭配上了捕虫网与草帽。

手叉在腰间、双腿大幅分开的姿势，更能表现出男子气概。

创可贴能进一步强调活泼、淘气的印象。

▼内向少年

战战兢兢性格内向的男孩子，常常会做出双手触碰、双膝向内等含蓄的动作。由此也能表现出缺乏自信的感觉。

年龄：9岁

移开视线、面颊泛红等，也能更强调懦弱的感觉。

通过洋装与饰物来反映个人趣味也很有效。

通过双膝向内的内八字动作，来演绎出紧张的样子。

▲乡村少年

身穿背心与短裤时，露出皮肤的面积较多，因此会给人健康外向的印象。绘画时要注意肩部的圆弧轮廓，利用线条表现出膝盖的突起。

年龄：11岁

▼班级红人

微笑的表情使人感觉到他的从容，举止与装扮都要比实际的年龄显得更成熟，而且相貌也很帅气，特别是在女生中非常有人气。

年龄：9岁

头发像刺一样尖锐。

不添加高光等，仅用一个圆点来表现出恐怖的眼神。

讨厌幼稚的感觉，喜欢长裤等偏成熟的装扮。

闭嘴微笑的样子，无论是对男孩还是女孩都能留下好印象。

非常潇洒地将手插在口袋中。

一侧的脚尖抬起，可表现出身体轻盈的印象，由此也能让人联想到其运动神经发达等。

▲坏孩子

品行恶劣、对人粗暴的少年，可通过外眼角与嘴角的上扬、手指插在口袋中等直观的表情和举止，来表现出凶恶的印象。

年龄：11岁

▼病弱少年

因身体虚弱而经常住院治疗的少年。眼皮搭落的呆滞眼神，能传递出因疾病而身心疲惫的感觉。

年龄：10岁

脖子歪斜、左手置于胸口处，具有内向的印象。

◀活泼系

喜欢各种体育活动的运动男孩。清爽的短发与有力的眼神，能给人予对待任何事都非常积极的印象。

年龄：12岁

眉尾上扬，可使五官显得端正。

挽起衣袖也能表现出积极的印象。

由于身体瘦弱，因此手指的骨感很明显。

为表现出消瘦的感觉，将腿部画得很修长。

深色的长袜使脚部轮廓得更清晰。



▲哥哥（泳装）

来到海边玩耍的两兄弟中的哥哥。小学高级时期的体格已经有所成长，因此在绘画时要意识到肋骨与上半身的肌肉。
年龄：10岁

张嘴大笑，以传递出快乐的感觉。

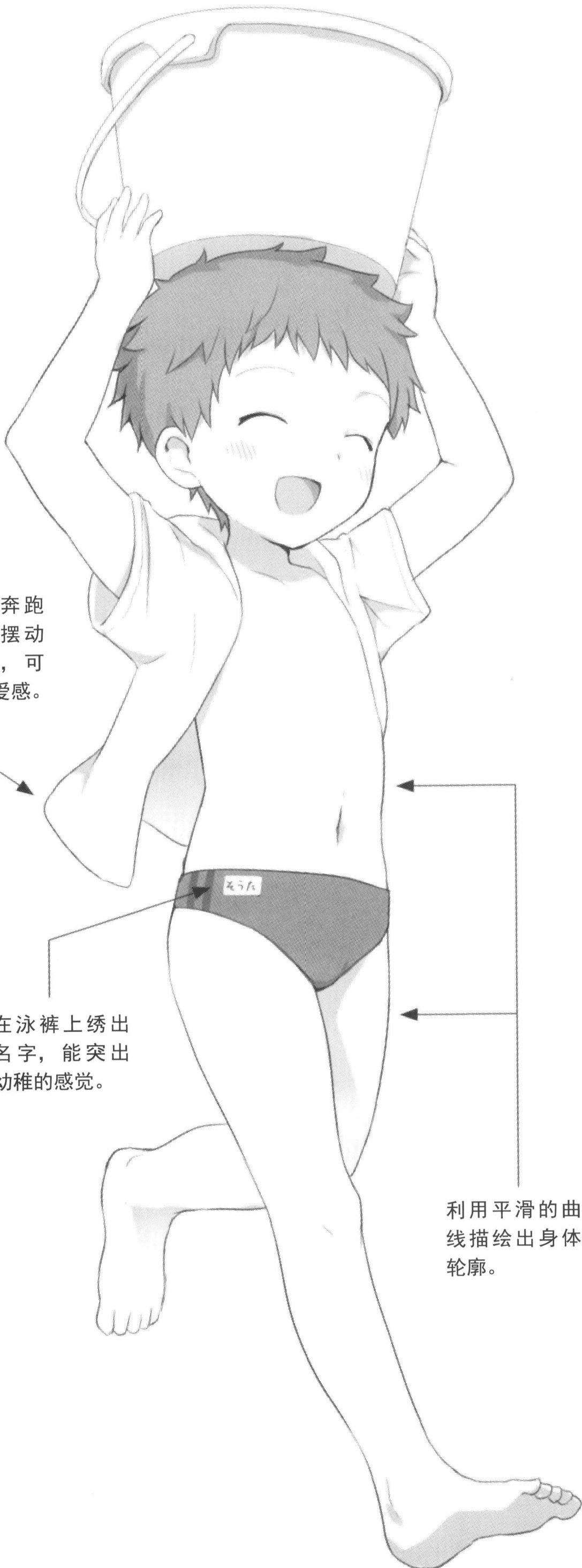
▼弟弟（泳装）

相差数岁的弟弟一方可通过温柔的笑容来表现出天真。与哥哥相比，肌肉与骨骼的起伏并不明显。
年龄：6岁

描绘出奔跑时上衣摆动的样子，可增加可爱感。

在泳裤上绣出名字，能突出幼稚的感觉。

利用平滑的曲线描绘出身体轮廓。



与弟弟相比眉毛的位置有些靠下，由此能表现出作为兄长更加沉着的印象。

嘴巴微微张开，露出天真烂漫的笑容。

使鞋子的脚踝处略细一些，看起来会更有型。

虽然不明显，但还是要意识着骨骼的隆起来绘制腿与膝的线条，这样才能表现出立体感。

▲双胞胎兄弟 (左侧哥哥、右侧弟弟)

这是身着相同制服的双胞胎兄弟。虽然外貌相同，但仍可通过表情、头发的走向、细微的举止等来表现出差异。
年龄：8岁



绘制双胞胎的最简单方法，就是以镜像的方式将两人的发型左右翻转。当然即便是眼、鼻、嘴等部位的形状相同，也可以通过表情的差异来加以区别。



一旁站立的交通协管员，能更好反映小孩子的身高。

视线也朝向大人，表现出朝气蓬勃向人打招呼的气氛。

新生：Case1

◀活泼系

新生的魅力就在于活泼与天真。通过朝上笔直伸出手臂来表现出活力。

左侧的小手用力紧握。

夏装为短袖。另外，由于体格较小，因此面料比较宽松，容易产生褶皱。

新生：Case2

▶上课中

手中所持的教科书，与身体相比较画得略大一些，可使少年显得更可爱。在头部周围画上飞溅的汗滴，将张开的小嘴画于面部的下侧，能够传递出焦急的心情。

眉毛朝下能传递出认真的感觉。



派餐员：Case1

►搬运沉重的大锅

努力将差不多有半人大的锅搬到教室中的样子。仅上半身微微向前倾。

由于嘴部被口罩遮挡，因此只有通过眉毛的角度来表现感情。

通过锅体的倾斜来表现出不稳定，由此产生“危险”、“努力”的印象。

没有锁紧书包的盖子，也非常符合迷糊鬼的印象。

睁大眼睛的吃惊表情。

双臂向侧面展开，以传递出惊慌失措的感觉。

迷糊鬼：Case1

◀平地摔

在表现跌倒的样子时，描绘出身体大幅向前倾斜的瞬间要具印象。为表现出速度感，还描绘出书本、笔袋从书包中飞出去的样子。

饲养员：Case1

◀照料小兔子

这是为学校中饲养的小兔子喂食的情景。即便是非常认真的孩子，在面对自己喜欢的事物时也会流露出可爱的表情。膝盖紧贴身体蜷坐的姿势也是重点。

头部微微向下，视线朝着前方的兔子。

眉毛呈八字形，由此反映出困惑的感情。

通过扔掉的扫帚来强调慌乱的感觉。

利用舒缓的曲线画出少年弯曲身体时的样子。

饲养员：Case2

▶追赶逃脱的小兔子

这追赶从兔舍中逃走的小兔子的情景。通过预料之外的事情，来表现出小孩子手忙脚乱的样子。平日里非常冷静的角色，也可通过偶尔慌乱的样子，来表现出与平时截然不同的反差萌，由此来提升魅力。

将近处的兔子画得大一些，由此来表现纵深感。

睁大眼张大嘴，向比自己动作慢的同伴露出自满的表情。

在腋下处涂上阴影，以表现出立体感。

乡村少年：Case1

爬树

在绘制爬树的动作时，要注意刻画抬腿时从裤脚中窥视到的大腿等，平时被服装所遮盖住的线条。



右腿大幅弯曲，因此还能看到大腿后方的臀部线条。

用食指与拇指抓住背心领口扇动的样子。

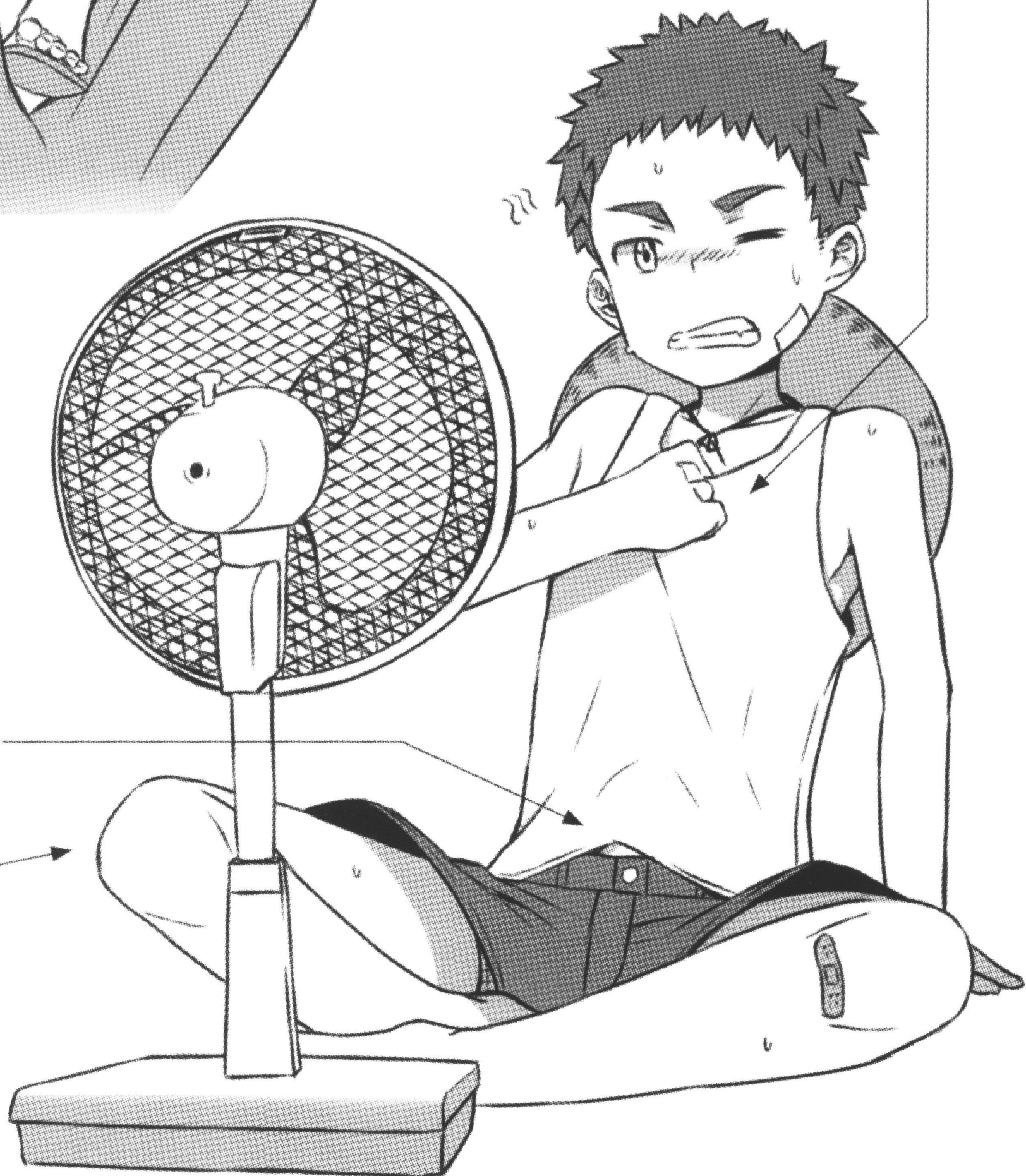
乡村少年：Case2

在风扇前纳凉

在描绘盘腿的坐姿时，使左右膝部的高度有所变化，可表现出放松的感觉。这也是能突出膝部的一个姿势，因此千万不要遗忘了表现膝盖的线条。

由于拽起背心的上侧，因此露出了腹部。

左侧膝部的位置比右侧略高一些。



内向少年：Case1

►被他人问话而惊慌失措

突然被人问话，畏畏缩缩抬头看着对方的情景。因为害怕而收肩拼腿，整个身体都缩紧了起来

向上的眼神+眼中的泪水，
传递出了紧张且又困惑的
感觉。

嘴巴纵向大幅张开、眼瞳
缩小，可表现出真正发怒
的感觉。

大腿紧贴在一起，
扭扭捏捏的样子。

肘部弯曲成直角、握紧
拳头，以传递出用力的
感觉。

坏孩子：Case1

◀和同学打架

发生口角后将同学推倒在地上，骑在身体暴打的情景。通过挥起的左拳，来表现出即将殴打对方的紧迫感。



将眉毛画在面部较高的位置，表现出发自内心快乐的天真烂漫表情。

使上衣的衣摆向上翻、右腿向后高高弯曲，通过穿着厚重服装时的轻快动作，来表现出运动神经的优秀。

班级红人：Case1

◀在公园玩耍

从持球的手至脚尖，整体个身体的姿势以 S 曲线的走向来绘制，由此表现出跃动感。

身体中心呈一条舒缓的 S 形曲线。

病弱少年：Case1

▶咳嗽

病情发作时猛烈咳嗽的病弱少年。在脸颊上加入斜线以表现红晕，由此可强调痛苦的表情。

手紧握住胸部，以此为中心在衬衫上形成皱褶。



因痛苦而皱起眉头，不光上眼皮下坠，下眼皮还要画成向上的弧形。

添加上从口中流出的唾液与颈部的汗水等，由此来强调痛苦的感觉。

活泼系：Case1

▶打游戏

这是玩掌上游戏机时的样子。由于精神过于集中，而面部下意识地贴近屏幕，上身有一点向前弯曲。

由于上身前倾，使上衣的腹部挤压出皱褶。

张大嘴会有淘气的印象。要将嘴的大小抑制到比棒冰略大一些的程度。



通过盘起单腿的姿势，来表现出男性的随意感。

搭落着腿而坐的姿势会表现出放松的印象。膝部的弯曲大约在120度左右。



活泼系：Case2

▲吃冰棒

穿着背心、吃着冰棒的夏日清凉一刻。身穿清凉的服装可以增加皮肤的露出度，使身体的轮廓更加醒目。

泳装兄弟：Case1

海中潜水

潜入海中四处探索的兄弟。哥哥小心地保护着弟弟，显得非常可靠。



哥哥非常享受，弟弟的表情则显得有些害怕，使兄弟之间的个性对比更强烈。

脚趾朝向下方，表现出水中漂浮的感觉。

与潜水时要反，弟弟摊开双手，显现出与年龄相符的活泼感。

泳装兄弟：Case2

水面嬉戏

这是在海边玩耍的情景。由两人快乐的表情，传递出安定的气氛。



臀部的肌肉尚不发达，要使用舒缓的弧形来绘制。

双胞胎兄弟：Case1

悄悄话

弟弟向哥哥一方探出身体说悄悄话的情景。使双方的脸贴近，能表现出亲密友爱的气氛。

由于上身前屈，在腹部出现了皱褶。

相比起单手挡在嘴边，使用双手要更符合小孩子的印象。



哥哥保管钱包，弟弟拿着篮子，描绘出两人分工合作的样子，看起来要更加可爱。

双胞胎兄弟：Case1

外出购物

这是母亲让他们帮忙买东西，于是两一同走在街上的样子。先画出两个角色本身，再刻画牵住的手，绘制起来更加容易。

哥哥大步进行，由此表现出引导着弟弟的气氛。



多愁善感的中学生们

在 12 至 15 岁的中学期间，基本上所有的男孩子都会迎来第二性征，从而进入青春期。逐渐成熟的男性体格、对于异性的意识、叛逆情绪等，都会使中学生的表情更加复杂。

◀ 年级委员长

处事稳重、默默从事着班级工作的委员长型角色，无论是服装还是举止，都要表现出认真严谨的一面。
年龄：14 岁

为了不折到资料，用手轻轻捏住。

衬衫的钮扣一直系到领口。

长到遮住眼睛程度的头发，能表现出性格阴郁的印象。

解开上衣的钮扣露出 T 恤，通过这类违反校规的行为来表现出对于周围的抗拒。

挺直身子、腿部笔直竖立的端正站姿。

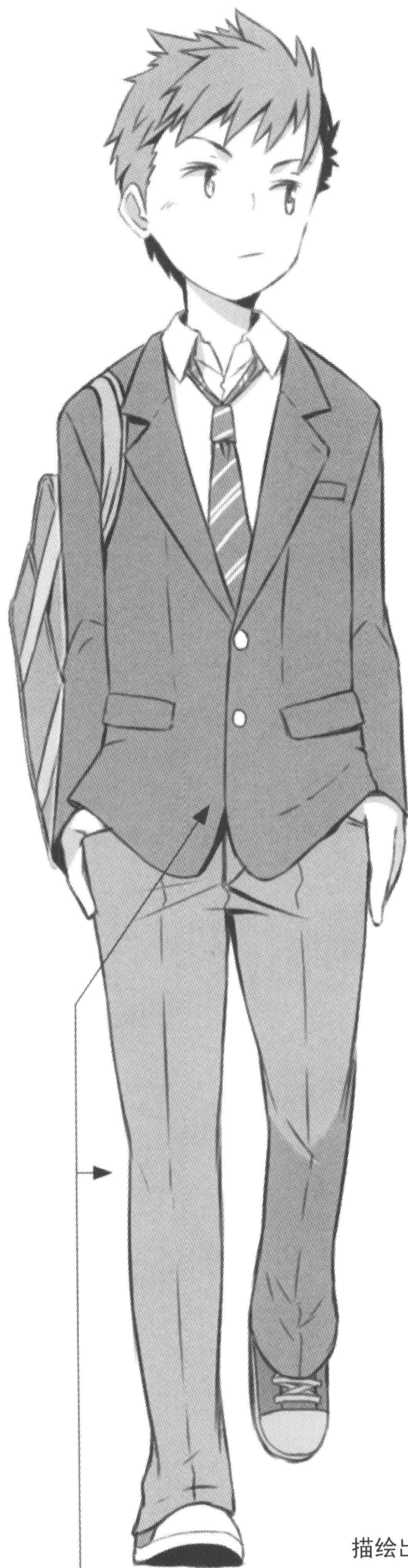
▶ 叛逆少年

这是处于叛逆期的少年。上眼皮下坠的蔑视眼神与无表情面部，都会表现出让人难以接近的气氛。
年龄：14 岁

◀青春期男子

这一时期的男孩子会开始变得在意周围的目光。可通过使用了发蜡的光泽头发、解开衬衫领口钮扣、一本正经的表情等要素，来表现出在意自己外表的感觉。

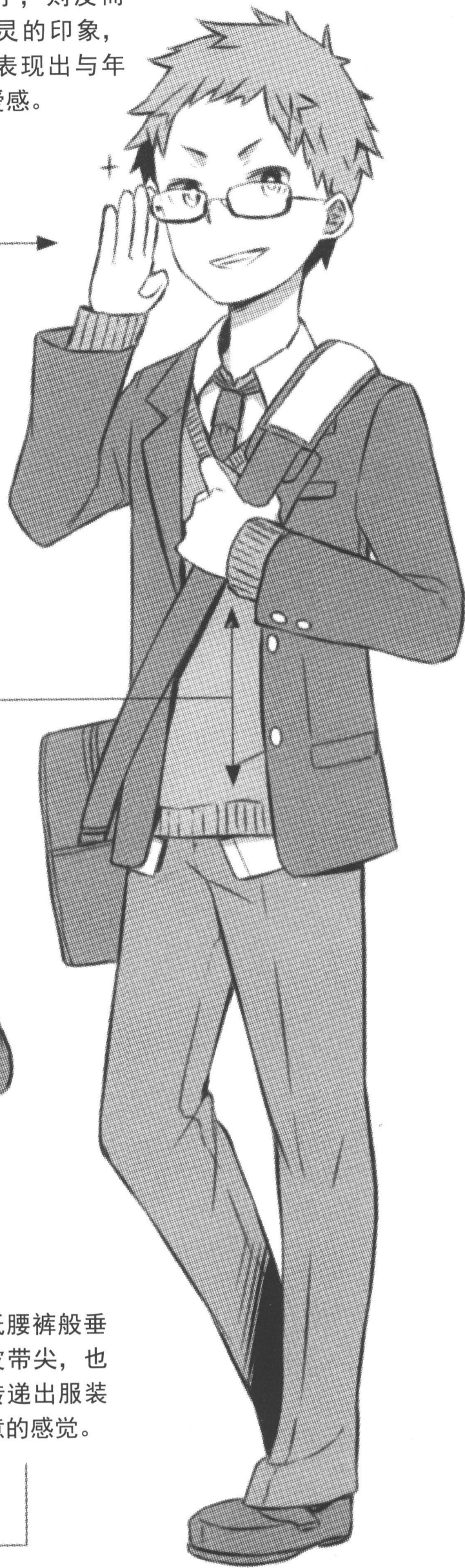
年龄：13岁



上衣与裤子整齐穿戴，会表现出认真的印象。

为了显得更酷，只将拇指插在裤袋中。

毛衣的袖口比上衣袖口更长、衬衫的衣摆露出等，表现出在着装方面我行我素的感觉。



像低腰裤般垂下皮带尖，也能传递出服装随意的感觉。

描绘出因挽起衣袖而弄得皱巴巴的制服，能显露出小孩子一般的性格。



▶顽皮男子

表里不一的顽皮男子，在服装随意这一点上与青春期男子很相似，但又会做出诸如用手指蹭鼻子、分开双腿手叉腰间等，像是小孩子般随意自然的动作。

年龄：14岁

▲眼镜男子

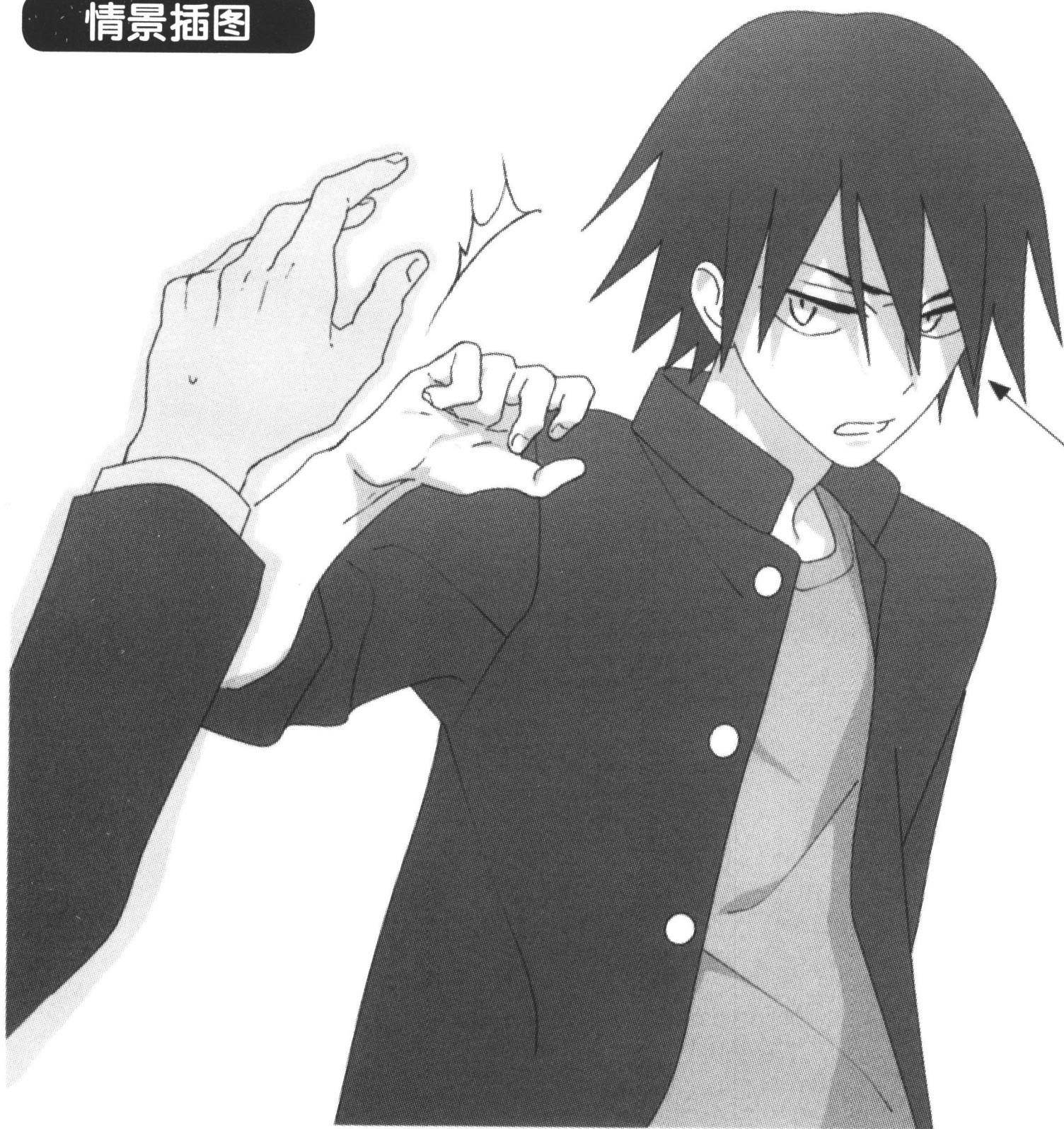
在动漫作品中，精通电脑、手机等电子设备，善于搜集情报的大多都是这样的眼镜男子。得意的笑容与用手指向上推眼镜的动作，能表现出其智慧、可爱的一面。

年龄：14岁

叛逆少年：Case1

◀推开他人的手

这是同学出于善意想要伸手接近，却被其一把推开的情景。虽然内心并无恶意，但就像是一只孤傲的狼一样，露出恫吓的眼神。



眉头向下像是有些愤怒，露出希望对方不要接近的凶狠眼神。

从敲击玻璃的手部处画出呈放射状延伸的线条。由于手部非常用力，因此连骨骼都突了起来。

眉尾上扬，眉间紧皱在鼻根处形成皱纹，由此来表现出感情爆发的样子。

叛逆少年：Case2

▶发泄心中愤怒

无法抑制内心的愤怒，挥拳敲碎玻璃的少年。意识着不善于控制感情的耿直感，描绘出面部及手部都非常用力的感觉。



中指与无名指靠近、食指与小指分开，能表现出心思细腻的印象。

年级委员长：Case1

贴告示

贴东西的位置比视线要略高一些，因此背部微微向后仰，在绘画时要特别注意腰部的弯曲。

背部至臀部要以舒缓弧形的感觉来绘制。

梯形的嘴巴显得表情哑然，表现出了惊讶时不知所措的符合少年印象的一面。

通过服装上的尖角等漫画式的表情，来表现出滑稽的印象。

青春期男子：Case1

收到情书

平时装作满不在乎，而一旦真正收到了情书时，却惊慌失措的青春期男子。要注意同时描绘出吃惊与害羞的两种表情。

青春期、顽皮、眼镜男子： Case1

◀在快餐店闲聊

正说到青春期男子收到情书这件事的男子们。取笑对方的顽皮男子、被捉弄而面露不满的青春男子、出神看着两人的眼镜男子，三人都流露出不同的表情。

在眼角画上眼水，以表现笑到停不下来的感觉。

眉头下坠、眼睛半睁，紧盯取笑自己的男子。

眉毛呈八字形、嘴巴微微张开的无奈表情，有着在一边旁观的印象。

面带自满的表情将手放在青春男子的肩上，本人的脸上则流下汗水，表现出心跳的样子。

青春期、顽皮、眼镜男子： Case2

▶友人家里的鉴赏会

在眼镜男子家里一同观看羞羞的动画片的男子们。眼镜男子很得意、顽皮男子津津有味，青春男子则难掩内心的动摇，通过口形等表情的变化，分别表现出了各自不同的个性。

对任何事物都放得开，眼睛紧紧盯着屏幕，通过张开的嘴与紧握遥控板的手来表现出紧张感。

顽皮男子靠在眼镜男子双腿之间的样子，能表现出男性之间的随意感觉。

描绘出手部用力紧握的样子，能表现出内心非常动摇的感觉。



Lesson 3

努力锻炼的学生们

学校生活并不都是在教室里的，锻炼身体的体育运动也是一个重要的组成部分。那么接着就要来看看中小学生们参加棒球、足球、篮球等体育活动时的样子。

◀棒球部（投手）

担任投手的少年。从其紧闭嘴唇目视前方的表情，能够感觉到诚实。
年龄：12岁

▼棒球部（捕手）

这是担任捕手的少年。整体圆弧的微胖体型，能使人产生无论什么球都能接住的安心感。
年龄：12岁

能够看到了发际程度的短发，可表现出清爽的印象。

在棒球运动中，不同的位置所使用的手套形状会有所差异。

表现出垂眼、垂眉、嘴角上扬等特征，使表情显得很稳重。

意识着短小稳的轮廓来绘制，横向的幅度要比投手更大。

双脚分开至肩宽的程度，能更好保持身体的平衡。

►足球部

活泼的足球少年，可通过睁大眼、张大嘴的爽朗表情，以及自信的姿势来表现。仔细刻画出小腿肚的隆起，能更好表现出腿部肌肉发达的感觉。

年龄：13岁



以近似于直线的线条绘制出小腿肚，表现出经过锻炼的肌肉质感。膝盖骨利用由大腿部分延伸出的线条加以刻画，也更符合男性腿部结实的印象。

眉毛的位置较高，嘴角的部分上扬，流露出自然的微笑。

▼空手道部

通过紧闭的嘴唇、眉头向下的认真表情，以及汗水等，传递出专注于练习的威风印象。

年龄：12岁



画上些流出的汗水，以传递出努力练习，甚至未注意到流汗的专注气氛。

眉毛与上眼皮贴近，露出充满男子气魄的认真眼神。

▼游泳部

这是所属于游泳部的少年。游泳所锻炼出的优美体型，最能展现出男孩子的魅力。

年龄：14岁

游泳属于是全身运动，因此整个身体的肌肉都非常紧致。

一般来说衣摆都会扎在短裤中，但有时也会故意露出来。

通过清晰描绘出从腰部至胯裆的肌肉线条来提升色气。

将球的大小绘制成与脸部相当的程度感觉会比较平衡。

▲篮球部

曾经参加过少儿篮球比赛，现在在篮球部中背负着王牌号码的少年。双手叉在腰间，摆出威风凛凛的站立姿势。

年龄：15岁

棒球部：Case1

►在投手丘上交谈

捕手走到了投手所在的投手丘上，两人头部靠近，正相互讨论着战术。

视线都朝着对方的脸。

相比起呆板的直立，使膝部稍稍弯曲一点的自然动作，看起来会更加美观。



球并非圆形，而要画成椭圆形，以此来表现出速度感。

眼睛笔直盯着前方的目标。

通过多重细线表现出投球后瞬间的手脚，由此来增加跃动感。



棒球部：Case2

◀全力投球

用尽全力挥舞手臂将球投出的投手。上身大幅向前倾斜，由此表现出强大的魅力。



腿高高抬起，以传递胸部在地面滑行的感觉。

通过效果线与扬起的尘埃，来演绎出身体激烈碰撞地面的冲击。

棒球部：Case3

◀飞身接球

飞身在地面上滑行接球的捕手。请注意胸部撞上地面，冲击使面部有所扭曲的样子。

与比赛中认真的表情完全相反，露出满面的笑容。



棒球部：Case4

▶比赛胜利

比较胜利后欢呼庆祝的众人。描绘出喜悦时的舒缓表情，以表现出少年的稚嫩与天真。

由于相互信赖，因此身体都朝着对方倾倒，形成相互倚靠的姿势。

足球部：Case1

►整理鞋带

坐在地面整理鞋带时，弯曲的腿部与手臂形状是重点。勿光注意膝盖，还要意识到肘部的突出、骨骼的凹凸等体表的起伏。

面部像小孩子一样厥着嘴。

在膝盖的下方画上阴影，以表现出骨骼突出明显的男性双腿。

弯曲的食指、按住鞋带的无名指等，每根手指形状的细腻变化都要仔细表现出来。

嘴巴张开咬紧牙齿，用尽全身力气样子。

手心朝上。

上半身向右方旋转。

支撑全身的右腿，从脚尖至大腿根部都要像一条直线般伸得笔直。

足球部：Case2

◀射门

这是看起来非常酷的临空抽射动作。右腿牢牢地踏着地面，踢出球瞬间的左腿自膝部以下要描绘成水平的状态。

空手道部：Case1

◀比赛

这是转身踢腿时的情景。脚部触碰到对方肩膀左右的高度，可使动作看起来更有观赏性。右臂抬至水平的高度，以便保持住上半身的平衡。

嘴巴大张至可看到上下牙齿的程度，描绘出与平时沉着冷静不同的激动表情。

腿部弯曲的话会显得没有魅力，因此要伸得笔直。

胯裆周围出现横向的皱褶。

经过激烈的有氧运动后，肺部需要补充大量氧气，因此会张大嘴呼吸。

不在乎旁观者的视线，摊开双臂躺在地上，能表现出小孩子的稚嫩感觉。

即便只是加上一点点锁骨与胸部肌肉的线条，也能表现出身体的立体感。

空手道部：Case2

▲呈大字形躺下

平躺的姿势加上凌乱的服装，能传递出刚才练习的激烈程度，以及练习结束后的解放感。从上衣的门襟间隙中可以看到腹部时，不要忘记刻画锁骨与胸板的线条。

篮球部：Case1

◀投三分球

这是高高跃起准备投三分球的少年。
由于是在跳跃中，因此要刻画出发尖漂浮的动感。

在跳跃至顶点姿势保持静止时，头发会向上漂起。

清晰描绘出从运动衫袖口中所看到的腋下线条非常重要。

到了中学时期，肘部与手部等处的骨骼凹凸已经比较明显。

丝毫不在意露出腹部，抓起上衣擦汗，也是男孩子独有的行为之一。

衣摆上扬形成大量皱褶，并且露出了腹部的肚脐。

肌肉非常紧致，但还并不如成年人那样发达。

篮球部：Case2

▲中场休息

中场时各自休息放松的众人。通过每个人不同的行为举止，也可以表明各自的性格。



游泳部：Case1

►换衣服

这是在社团活动前，与友人一边聊天一边换衣服的情景。在皮肤上刻画晒痕，能进一步强调夏天的印象。

通过晒黑与未晒黑部分的对比来增加看点。背部为脊骨与肩胛骨处添加阴影也是要点。

圆弧状的眉毛，表示着正与朋友聊着一些愉快的话题。

描绘出骨盆上方的段差，在绘制裸体时非常重要。

利用不同的脱衣方式来表现个性。



游泳部：Case2

◀休息

在社团活动过程中，从泳池中爬出坐在池边聊天的样子。身体及视线朝向中央，以表现出整体的统一感。

肩膀向上隆起时，两侧肩胛骨会向中聚拢，此时要绘制出尖括弧状的阴影。

由于膝部弯曲，小腿肚向内侧隆起。

青春期、顽皮、眼镜男子：
Case3

◀马拉松大会

在多人构图时，为了使各角色的个性一目了然，表现肢体动作以及视线的明显差异非常重要。这里就要看看如何使三人差别化。



腿臂都弯曲成直角，表现出不在意他人的状态，只顾自己全力奔跑的样子。

在奔跑过程中还回头关注眼镜男子的状况。

由于体力不佳，因此面部朝下、手臂搭落。

不光是体力的差异，还可以通过服装等变化来反映出人物的不同个性。

班级红人：Case2

▶翻身上杠

单腿蹬地后翻身体上杠时，蹬地一侧的腿会笔直抬起，而另一条腿则弯曲着紧随其后。在此构图下，小腿肚、大腿、膝部等腿部各处都会格外醒目。



小腿肚与大腿有一定量的肌肉，因此要绘制出舒缓的曲线。

结合努力伸展的脚尖，将整个小腿至脚尖部分绘制成舒缓的曲线状，看起来要更加优美。

因重力的影响，短裤的裤脚为向下垂的状态。



少年的绘画法

第 3 章

幼儿篇

天真无邪的小孩子们

接下来让我们聚集于第一次远离父母参与集体生活的幼儿园时代。对于任何事物都充满好奇的他们，常常都会露出天真无邪的表情。在绘制时要表现出无论做什么事都很可爱的感觉。

◀超元气男孩

不管做什么事都全力以赴的顽皮系。可通过腿臂的大幅动作，来表现活泼外向的性格。

年龄：4岁

在头顶部画出翘起的发束，以制造出看点。

为表现出幼儿的特点，头部要较大一些，五官的位置靠下，颈部也较短。

使其手里握住木棍等物品，也是表现出顽皮感的手段之一。

低龄人的骨骼与肌肉尚不发达，因此基本看不到膝盖骨的线条。

玩偶的头部向下歪斜，以表现出没法好好抱住的感觉。

由于手臂较短，因此怀抱玩偶时双手还无法扣在一起。

▶腼腆男孩

对事不太积极，缺乏自我主张的男孩。可通过大大的垂眼与小嘴来表现出腼腆的气氛。

年龄：4岁

◀爱哭男孩

一旦遇到点什么挫折就会立刻会掉眼泪的男孩子。通过贴紧身体的双臂、放在嘴边的手、朝向内侧的双腿来表现出不安的感觉。

年龄：4岁



下眼皮上抬、眼瞳湿润。
瘪着嘴也能表现出想哭
的感觉。

嘴角大幅上扬，通过
向上的眼神来表现
出期待。

将手拿到面部的动
作，能表现出恐惧、
怯懦的感情。

左侧的脚为轴
足，右脚脚跟
抬起。

脚尖朝向内侧。



拉拽大人的手
臂，上身斜向
转动45度。

▶撒娇男孩

挽住大人的手臂撒娇的男孩子。用
双臂紧贴抱住大人的手臂，上半身
后仰利用体重来拉拽。

年龄：4岁

◀开朗的大班男孩

小孩子的成长非常迅速，仅仅一年的时间也会有很大变化。身体的轮廓会出现一些起伏，身高要增至5头身左右。

年龄：5岁



用手抓住单肩包背带的动作，能够表现出稚嫩的感觉。

短裤的裤脚更短一些，露出肉嘟嘟的健康双腿。

贴上创可贴，能表现出活泼与好奇心旺盛的感觉。

身体倾斜、脚尖抬起，摆出倚靠在动物身体的姿势。

▼喜爱动物的男孩

身体相互倚靠，表现双方从心底里信赖对方的幼儿与狗狗。与大型动物在一起时，能使娇小的身体更加醒目。

年龄：6岁



■ 幼稚园篇

腼腆男孩的上眼皮下垂，一幅没睡醒的样子。超元气男孩则瞪大眼睛，由此来描绘出性格的对比。

超元气男孩 & 腼腆男孩： Case1

◀ 到园

早晨在去幼稚园的路上，超元气男孩看到腼腆男孩后上前打招呼的情景。通过2人不同的表情与身体动作，来强调各自的个性。



超元气男孩 & 腼腆男孩： Case2

▶ 琴键口琴课

正在演奏琴键口琴的两人。在做相同事情的时候，可通过手的位置与坐法来表现性格的差异。通过左右分开双腿坐在地上等姿势，也可强调幼儿身体的柔软。

为了让吹口与嘴巴紧紧接触，用一支手支撑住。

上身前屈，将背部画为舒缓的弧形。



超元气男孩 & 腼腆男孩: Case3

吃午饭

看到都是自己爱吃的东西时非常开心的超元气男孩，与默默享受午餐的腼腆男孩。相比起筷子，叉子、勺子等简单易用的餐具更能传递出手脚略显笨拙的印象。



将嘴画成波浪状，以表现出咀嚼的感觉。

通过在毛巾上刻画阴影，来表现出身体的轮廓。

超元气男孩 & 腼腆男孩: Case4

睡午觉

到了午睡的时间，完全没有睡意的超元气男孩找腼腆男孩闲聊的情景。同盖一条毛巾，表现出两人亲密的气氛。



用手揉眼睛，表现出困倦的感觉。

开朗的大班男孩：Case1

►手工

沉迷于手工制作中的男孩。在幼儿的腿臂中骨骼突出的部分很少，因此手指的关节部分等都要画得圆润，以表现出柔软的感觉。

尚未很好掌握拿笔的方法，因此用手握住蜡笔。

由于身体中的脂肪较多，因此手腕与腿臂关节在弯曲时，肌肉会重叠挤压出皱纹。



开朗的大班男孩：Case2

◀捉昆虫

捉到锹形虫时非常激动的样子。通过在眼瞳中加入闪光的图案，以及在脸颊上画出代表红晕的斜线，由此来表现出兴奋的表情。

向后挺起臀部时，臀部至大腿的轮廓线应当为平滑的弧形。



超元气男孩 & 腼腆男孩： Case5

► 游园会

这在游园会中表演节目时，超元气男孩扮演王子、腼腆男孩扮演树木的情景。穿着与平时不同的幻想服装，能表现出不一样的魅力。

视线紧盯着超气氛男孩的方向，露出被对方演技深深吸引的表情。

采用倾斜的构图，表现出道具的手工制作感。

通过斗篷飘舞威风凛凛前行的姿势，来表现出王子的感觉。

端正站立的姿势显得威风帅气。

平日总是垂着眉毛格外腼腆的角色，突然扬起眉尾、紧闭嘴唇露出认真的表情，也会表现出别样的魅力。

腼腆男孩：Case1

◀ 毕业仪式

从园长手中接过毕业证书的腼腆男孩。身着正装、表情严肃，有一点小大人的感觉。



放学后、休息日篇

超元气男孩：Case1

►英雄游戏

扮演英雄向“坏蛋”跑去的超元气男孩。不管是好人还是坏人都要穿上斗篷，才更符合小孩子的印象。

为斗篷刻画出飘舞的动感。

放低腰身、伸出双手，准备迎接超元气男孩攻击的姿势。

眼睛细眯、嘴巴大张，打心底感到快乐的表情。

要伸直手臂才能够到车把的位置。

锅盖与用纸卷成的棍子等，通过各种日常物品来表现出游戏的感觉。



超元气男孩：Case2

►骑三轮车

骑着三轮车四处游玩的超元气男孩。先画出角色的部分再添上车把与轮子，之后将车体的各部分连接起来，这样要更容易把握平衡。





超元气男孩：Case3

◀过家家

与女孩子一起玩过家家的超元气男孩。将女孩子的服装打扮得华丽一些，能更好突出男孩子气。

注意接地的部分要保持同一平面。

看着母亲的脸，视线微微向上。

将盘子与勺子都画得大一些，以此来显出幼儿体格的娇小。



超元气男孩：Case4

▶帮忙做饭

在家里将咖啡乘到碗里的超元气男孩。通过站在板凳上的样子，来表现出即便是有困难也要努力办到的顽强精神。

注意玩偶服头部与角色面部朝向的关系。

呆滞面无表情地看着自己穿过衣袖的手。



腼腆男孩：Case2

►穿玩偶睡衣

穿自己最喜欢的绵羊样式睡衣的腼腆男孩。使腹部的部分鼓起，以增加玩偶服的感觉。

八字形的眉毛与樱桃小嘴，表现出了柔弱的感觉。



腼腆男孩：Case3

◀抱着玩偶

用双臂紧紧抱住自己喜欢玩偶的腼腆男孩。眼神凶狠的玩偶，与男孩可爱的面容形成鲜明的对比，显得格外诱人。

身体几乎呈直角弯曲的坐姿，具有良好的平衡。

爱哭的男孩：Case1

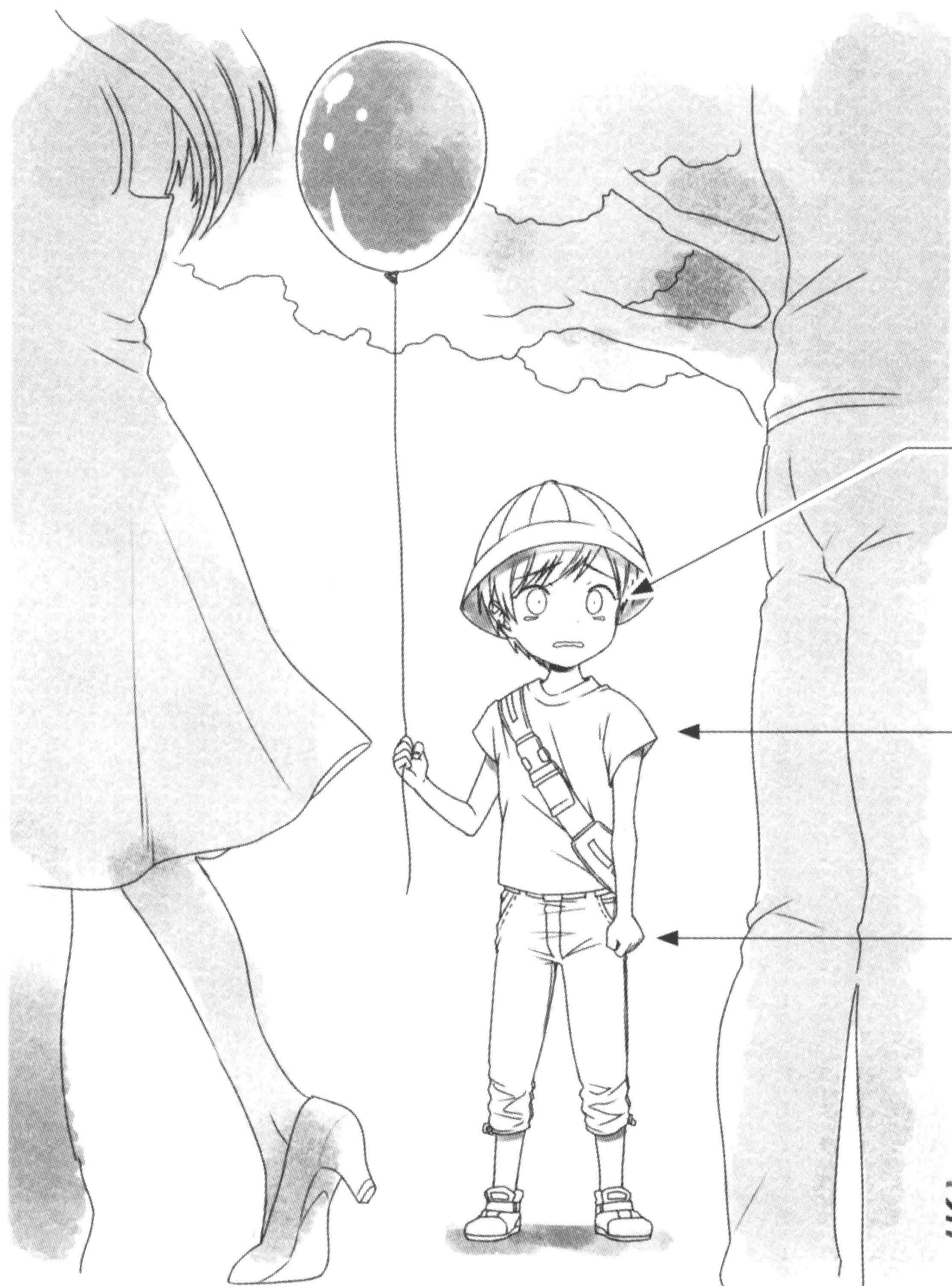
◀迷路了

与父母走散弄不清方向，好像马上就要哭出来的样子。通过呈八字形的眉毛、下坠的嘴角、渗出泪水的双眼，来表现出不安的表情。

以一个黑点来表现眼瞳，由此来传递出找不到父母的绝望感。

将上衣的肩头画成弧形，由此来表现无力搭落的感觉。

为了抑制住心中的不安，手部用力握紧拳头。



爱哭的男孩：Case2

▶嚎啕大哭

再也抑制不住不安，而放声大哭起来。双手揉着眼睛，连气球都放跑，张大了嘴，眼泪大颗大颗滴下来。

眉间用力眉头上扬，眉毛呈八字形。

哭泣时的嘴角会下坠，因此还可以从口中看到下侧的牙齿。

将眼泪画成水滴般的夸张形状，由此表现幼儿嚎啕大哭的感觉。



手指间保持间隔，描绘出用力伸展手臂的感觉。

撒娇男孩：Case1

◀要人抱抱

为了让父母抱起自己，举起双手跑向父母的撒娇男孩。为传递出奔跑的感觉，要使上半身向前方倾斜。

为传递出受了委屈需要人安慰的感觉，还配以了从眼中滴下大颗泪水的哭泣表情。

从伸出的手至脚尖，整个身体的走向要绘制成一条舒缓曲线的感觉。

使眉毛与眼睛间保持相当大的距离，以刻画出肩膀着大人面部的表情。

撒娇男孩：Case2

▶搂住大人的腿

用双臂与双腿缠住大人的腿，并抬头盯着大人的撒娇男孩。与大人亲密接触后会安心，因此要绘制出安定的表情。

将嘴尖与脸颊画成圆弧状，以表现出柔软的肉感。

由于采用了向下的俯视构图，因此位于最远处的脚要画得小一些。

喜欢动物的男孩：Case1

►与狗狗玩耍

被一同玩耍的大型犬扑倒，然而并未感到惊慌，却显得非常开心的男孩。狗狗垂下眼的爽朗面容，与少年困惑而又开心的表情，表现出了温馨和谐的气氛。

眉毛呈八字形闭上一只眼，略显困惑，同时又张嘴大笑，表露出喜悦的感情。



为狗狗加入摇尾巴的动感。在较低的位置摇尾巴=向主人撒娇。



由于戴上了帽子，因此在额头与眼睛的上方形成影子。

雨衣的褶皱是纵向产生的。

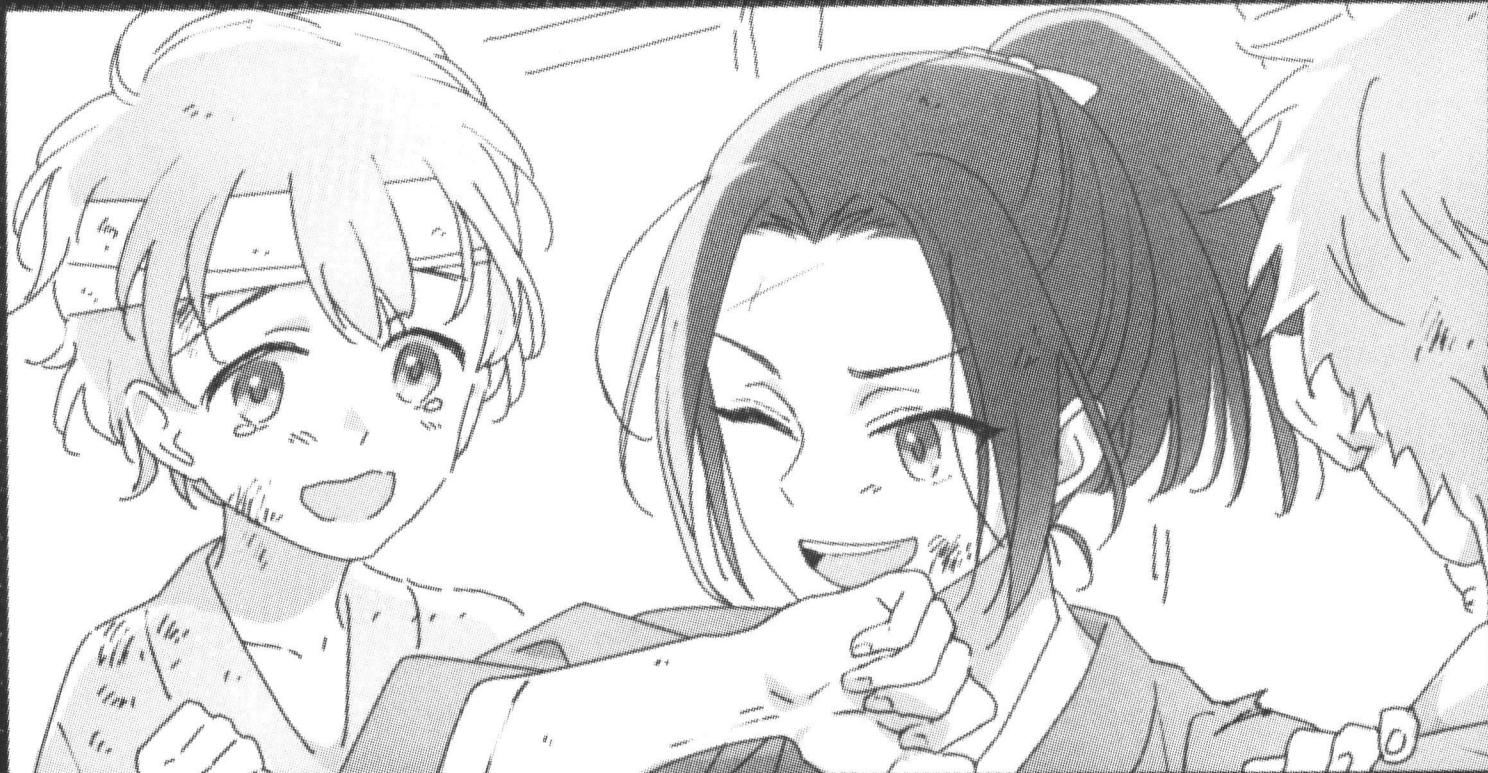
喜欢动物的男孩：Case2

◀下雨天照料动物伙伴

为下雨天在窝里躲雨的大型犬送去食物的男孩。略显肥大的雨衣遮挡整个身体的轮廓，反而会显得更加可爱。



Chapter.4



少年的绘画法

第 4 章

虚构篇

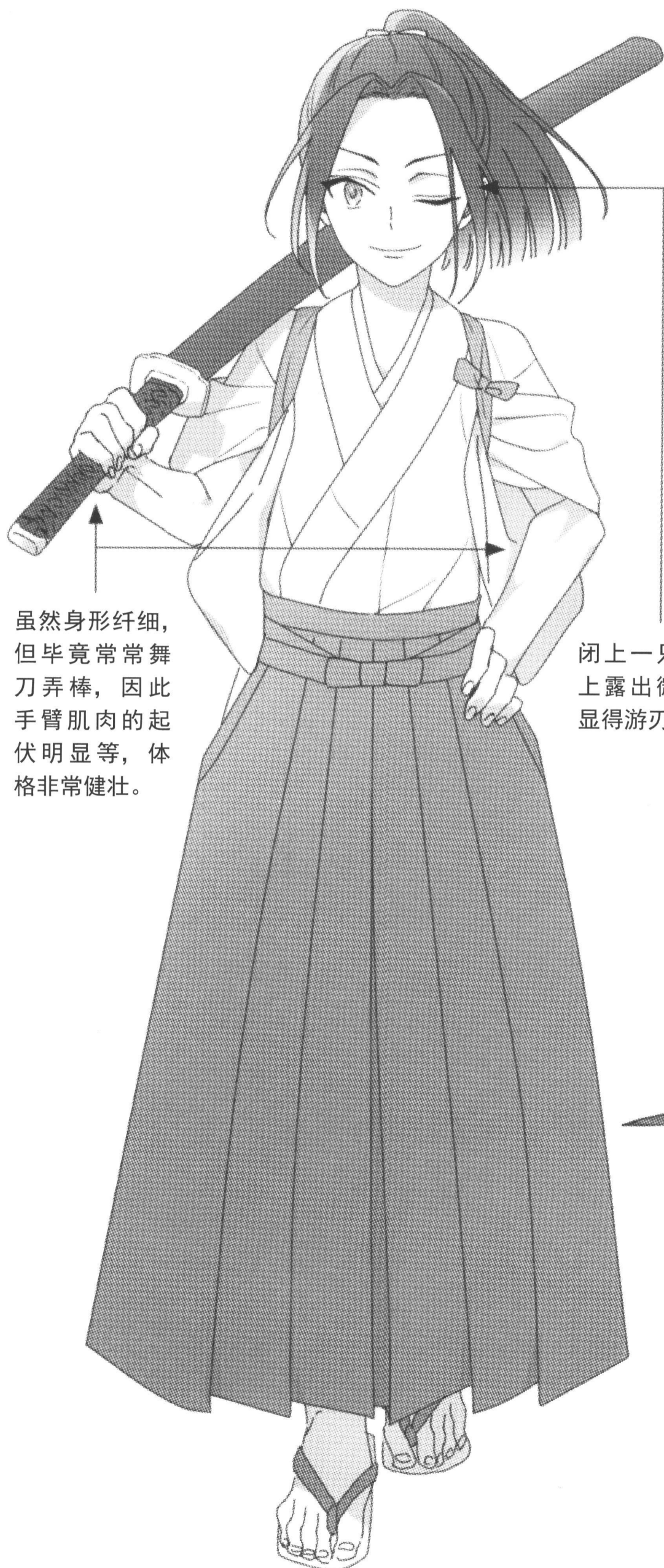
战斗的男孩们

在动漫游戏等作品中，常常也会有少年的武术高手或拯救世界的英雄等，完全不亚于大人的强大角色存在。除此之外，还有卡牌及召唤怪物等多种多样的战斗少年。

▼少年武士

这是性格超凡脱俗的少年武士。飘逸的黑发与潇洒的站姿，都显示出其出身高贵、受过良好教育的气氛。

年龄：12岁



虽然身形纤细，但毕竟常常舞刀弄棒，因此手臂肌肉的起伏明显等，体格非常健壮。

闭上一只眼睛、嘴上露出微笑，表情显得游刃有余。



面部与眼神向下露出忧郁的表情，以表现出背负巨大悲伤的气氛。

手中与自己体格完全不成比例的巨大宝剑是最大的看点。要特别注意剑的尺寸。

▲立志复仇的少年

决意为被政敌所杀害的父亲报仇，而手握父亲遗物宝剑的贵族少年。身体的轴线相对于地面垂直而立，由此也可感受到贵族的优雅。

年龄：10岁

◀召唤兽战斗的主人公

可以从特殊的球体中召唤出怪兽战斗的动漫风格主人公。短袖、短裤等露出较多皮肤的服装，可强调健康、活泼的印象。

年龄：13岁

尖锐的发束与异色的额发，都是这类角色的代表性标志。此外遮阳帽也是可强调其活泼感的道具之一。

与主人公相对照，额发选择不同色调的两种颜色。

展开手掌可表现出外向、活泼的印象。在绘制展开的手掌时，刻画出手指间的蹼非常重要。

为突出体形修长的印象，使拇指以外的手指拼拢在一起。

为强调纤细的身形，将臀部到脚踝绘制成了平滑的流线形。

宽敞鞋口的设计，可使腿部显得更纤细，看起来更清爽。

▶召唤兽战斗的对手

主人公的对手。与性格活泼的主人公相对照，身着紧身的背心与长裤、佩戴手套等，感觉潇洒优雅，有种“富家公子”的感觉。

年龄：13岁

◀卡牌战斗者

非常喜欢卡牌战斗的男孩子。粗粗的眉毛、张嘴露出雪白牙齿的笑脸等，都能强调少年的活泼印象。

年龄：12岁

发尖翘起的刺猬头，能表现出淘气的印象。

伸出食指与中指夹住卡牌。

眉头向下、眼睛大睁，凛然的表情。

敞开衣领露出锁骨等，通过各处的肌肤来进一步突显少年的魅力。

即便是非现实的奇幻风格服装，露出肘、膝等也可强调少年的印象。

小腿的肌肉明显隆起。

▶少年剑士

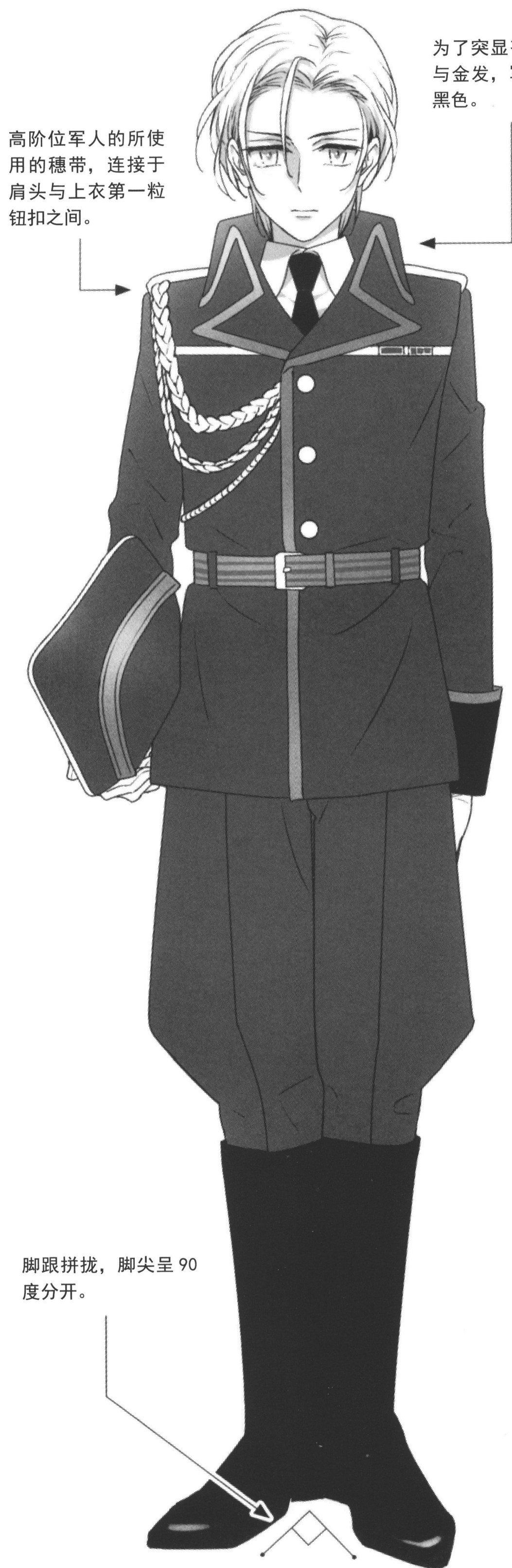
幻想世界中在村庄警备团中服役的少年。为表现出轻盈的印象，服装以皮革与布料为主，并露出较多皮肤，只在肩、胸处装备有轻铠甲。

年龄：14岁

▼少年将校

眼神冷静的少年军人。通过整洁的发型与挺拔的站姿，来表现出军人的气质。

年龄：15 岁



▲机器人驾驶员

身着专用服装的机械操作员少年。由于紧身服的贴合度极高，因此会清晰反映出身体的轮廓。

年龄：11 岁

举起剑

面对杀父仇人的瞬间。由于父亲的剑相对于自己的体格太过巨大，因此将剑抬离地面显得非常艰难。由此也可表现不习惯用剑的感觉。

眉头紧皱，紧盯着对方，以表现出愤怒的感情。

使用曲线来绘制斗篷的轮廓，以表现出随风飘舞的动感。

斗篷的局部朝着相反的方向飘动，由此来避免单调感。

少年的力量无法支撑起沉重的巨剑，因此手臂下坠。

因为脱力而眼轮匝肌松弛，上下眼皮收缩，无力地半睁着眼睛。

由于面部上仰，因此两侧的头发向后垂。

立志复仇的少年：Case2

复仇结束

成功复仇的少年。紧绷的情绪松懈下来，在雨中静静流泪。通过身上与剑上的血迹，来讲述战斗的激烈。



拔刀后肘部伸直。

少年武士：Case1

一刀闪

正在与对手交战的少年武士。与平日里轻松的气氛截然不同，露出了非常凝重的表情。

弯下腰，放低重心。即便完成后看不到身体，也要先画出人物的裸体，这样才能减少违和感。

拔刀时，左手紧紧握住刀鞘。

少年武士：Case2

从战场归还

为保护同伴而战斗，最后平安归来的情景。虽然面露笑容，但紧闭右眼以及擦拭嘴角的动作，都表现出了实际上非常疲倦的样子。



不顾自己浑身的伤痛，却还伸手拍住同伴的肩膀让其安心。

浑身的伤口，使人联想到战斗的激烈程度。

对手故意竖起手指，显得非常
高调，由此来制造出双方动作
的差异。



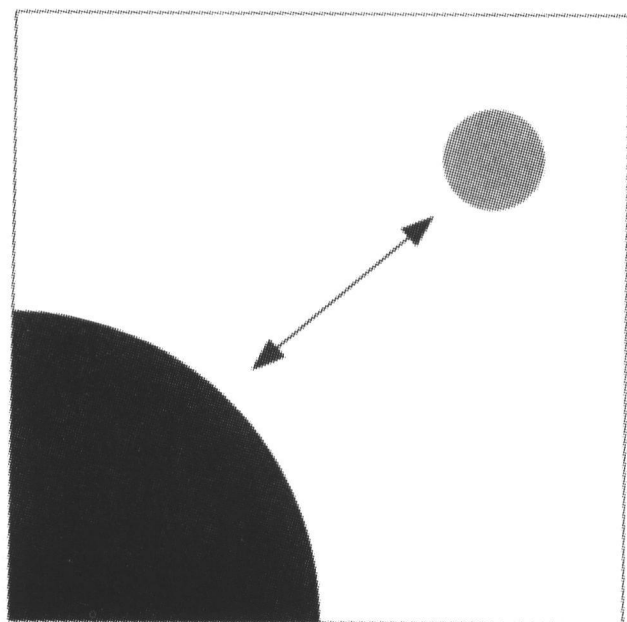
主人公 & 对手： Case1

◀进行召唤兽决斗

向对手发起挑战的主人公。对手张大嘴露出无畏的笑容，主人公则面颊流汗表现地有些困惑，在绘制时对双方的感情进行了对比。

背心腰部以下的部分较宽，由此来表现出腰部的纤细。

就像是坐在柔软的沙发上一
样，画出弯曲的右腿与陷入
毛皮中的左腿。



在近处对主人公的面部进行特写，
远处的对手则绘制出全身像，通过
视觉效果来表现出对立的感觉。



主人公 & 对手： Case2

▶对方的先制攻击

召唤犬兽率先发动攻击的对手。其
怪兽是以大型犬为原型，由此也可
强调富家少爷的印象。

主人公 & 对手：
Case3

◀发动必杀技

释放特殊能力，让同伴小龙进化的主人公。高高举起手，上衣像是被强风吹动一样高高飘起，由此来增加魄力。

在画面的四角画出放射状的火炎效果，填满画面中的空白部分，卡牌游戏的插图等常采用这种提高画面密度的方法。



在主人公的背后配置上体积庞大的龙兽，这样即便是没有背景也能构成高密度的画面。

咬牙怒视的样子，表现出了打心底不甘心的感觉。丝毫不掩饰悔恨感情的态度，能表现出本性善良性格直率的印象，能够提高观看者对于竞争对手的好感度。

主人公 & 对手：
Case4

▶胜利

击败对手后与小龙拥抱庆祝的主人公。上半身向前探出，整个身体倾斜，能表现出飞扑出去时的魄力。

为表现出飞扑的魅力，使上衣的衣摆轻盈地掀了起来。同时这也能露出腹部，真是一石二鸟的表现方法。



卡牌战斗者：Case1

◀思考中

在与朋友交手考虑下一手应当如何的卡牌战斗者。眉间挤出皱纹、嘴巴紧闭，由此来表现出绞尽脑汁思考的感觉。

盘腿而坐时，可以清晰看到膝盖的部分。

卡牌战斗者：Case2

▼高呼卡牌的名字

虽然发生了手札事故，但还是在关键时刻打出决定性一手的卡牌战斗者。右臂伸向画面的前方，利用透视的方法使出牌的右手显得更加醒目。

视线笔直盯着对方，眉头向下露出自信满满的表情。

服装的衣摆随风飘舞，由此来增加 POSE 的魄力。

机器人驾驶员：Case1

◀穿紧身服

这是穿着专用紧身服过程中的驾驶员。要点是隆起的肩胛骨与微微露出的臀部。

换衣过程中发现他人的视线，张开小嘴略显慌张的表情。

虽然年幼，但为表现出男子气，还是要画出肩胛骨与肘部骨骼的突起。

紧身衣的感度非常高，因此不会穿着内衣等。利用阴影来表现出腰部至臀部的凹凸。

机器人驾驶员：Case2

▼操纵机器人

坐在机器人操纵席上的驾驶员。脸颊上流下汗水，由此表现出承受着巨大压力十分焦急的样子。

上半身抬起时，在腹部中央会清晰显露出纵向的线条。

头发向右侧飘舞以制造出动感，由此来强调焦虑与紧迫感。

少年将校：Case1

◀践踏羞辱

对不听自己命令新人进行制裁的少年将校。采用了低视点的仰视构图来增加魄力。

面部加入一半左右的阴影，一侧的嘴角上扬，刻画出卑劣残暴的表情。

用长靴材质最坚硬的鞋跟部分蹂躏蹂躏，尽可能给对方造成最大的痛苦。

紧盯对方的视线与紧握宝剑的手，使人联想到即便受伤也丝毫不放弃的炽热情节。



少年剑士：Case1

▶遍体鳞伤地战斗

被逼到绝境却依然坚持战斗的少年剑士。弯曲腰部放低腰身，眉尾上扬视线笔直盯着对方，显得非常英勇。

在服装上刻画上一些能看到皮肤的裂口也是要点。

利用交叉重叠的短线刻画伤痕，以表现遍体鳞伤的感觉。



Lesson 2

努力工作的少年们

在幻想的世界中，也不乏从事各种工作的少年们。例如服务大众的魔法使、发明家，以及染指各种不可公开工作的少年等，各种脱离于现实的想像设定也极富魅力。

▼少年侦探

嗅到了事件的味道，全速赶往现场的少年。白衬衫、吊带、短裤都符合少年的印象，再配以猎鹿帽、披肩、长靴来体现出侦探的要素。

年龄：10岁

未染发或是穿耳洞等，为表现出本身的优秀，不易进行过度的装饰。

刻画上手筋、脖筋、锁骨的线条，以表现出男性的特点。

抬起右腿，在短裤上产生皱褶。

将裤脚挽起，弄成七分裤的样子。露出下端的腿会有腿部修长的印象，同时也可让脚显得更清爽。

奔跑时时披肩轻盈地向身后飘动。

◀偶像

身着偶像服的少年。大大的眼睛使面容显得中性，而分开的双腿又展现出男孩子的气氛。

年龄：15岁

膝盖处的线条较短，以表现出幼儿的体型。



将牙齿绘制成锯齿状，描绘出露出邪恶笑容的表情。

以舒缓的曲线刻画出大腿肌肉的隆起。此外，为了使整个身体显得修长，而将腿部画得很纤细。

意识着身体像是猫一样柔软的感觉，利用平滑的曲线绘制出背部至腰部。

►怪盗少年

以偷盗艺术品为职业的少年。为重视身体的活动性而全身穿着紧身衣，因此会直观浮现出身体的轮廓。

年龄：14岁

▼黑帮成员

因为某些原因而踏入了黑社会的少年。搭落着肩膀露出不安的表情，战战兢兢显得非常胆小。

年龄：9岁

通过八字形的眉毛、垂眼刻画出困惑的表情，以表现出胆小的感觉。

拿枪的右手不停颤抖，于是用左手握住。

脚尖微微朝向内侧，以传递出内向柔弱的感觉。

帽檐非常大的尖礼帽是魔法使的必备物品。只要戴上这样的帽子便会立刻表现出魔法使的印象。



鞋与腿之间有一定的间隙显得鞋子较大，由此可以使整体的平衡更佳，同时也能演绎出可爱的感觉，可谓一石二鸟。

▲魔法使

披黑色斗篷、戴尖帽子、手持法杖的少年。斗篷之下的服装符合小孩子的印象，由此来同时表现出奇幻与稚嫩两方的感觉。

年龄：9岁

手持比个头还高的魔杖，以增加小孩子的印象。

▼天才发明家

有着出奇聪明头脑的天才少年。眼角上吊的眼睛与黑框眼镜都能表现出聪慧的印象，而娇小的身躯配以成人的白大褂则显得异常可爱。

年龄：10岁

紧皱眉头、眼神有力、紧闭嘴唇，传递出像是大人般桀骜不驯的印象。



宽松的衣袖堆积在肩头，形成许多褶皱。

从白大褂门襟中能看到穿着短裤的腿部，由此来表现出与其年龄相符的印象。



◀侍者少年

担任中世纪骑士随从的少年。明亮（高光部分较多）的大眼睛，以及小心抱住花瓶的样子，表现出诚实、努力的印象。
年龄：12岁

因为才12岁，所以手指的棱角不可太分明，应以柔软的线条来绘制。

用层叠交错的短线刻画出脸上的污迹。

白色的长袜与带蝴蝶结的鞋子，表现出清新可爱的气氛。



通过单腿站立身体后靠的姿势来表现出动感。

▶矿工少年

在矿山中工作的少年。以鸭舌帽、护目镜、防尘用的围巾、与体格相比显得有些大的挎包、脏污的服装等为特征。
年龄：12岁

手指、手、肘等骨骼突出的地方刻画出棱角，以表现出男性的体格特征。



在上衣的背部刻画上数段皱褶，这样能更好表现出体型。

偶像少年：Case1 ▲舞蹈练习

这是偶像少年练习舞蹈时的情景。手、肘等处要使用棱角分明的线条。手臂不可太粗、太柔软，要刻画出恰到好处的肌肉感。

偶像少年：Case2 ▼正式演出中

在舞台上歌唱的情景。通过上扬的嘴角、打心底愉悦的笑容来表现出孩子气，同时向前伸出的手要仔细刻画出皮肤的褶皱与筋腱，由此表现出男性的气魄。



下眼皮向上呈弓状弯曲，描绘出喜悦的笑容。

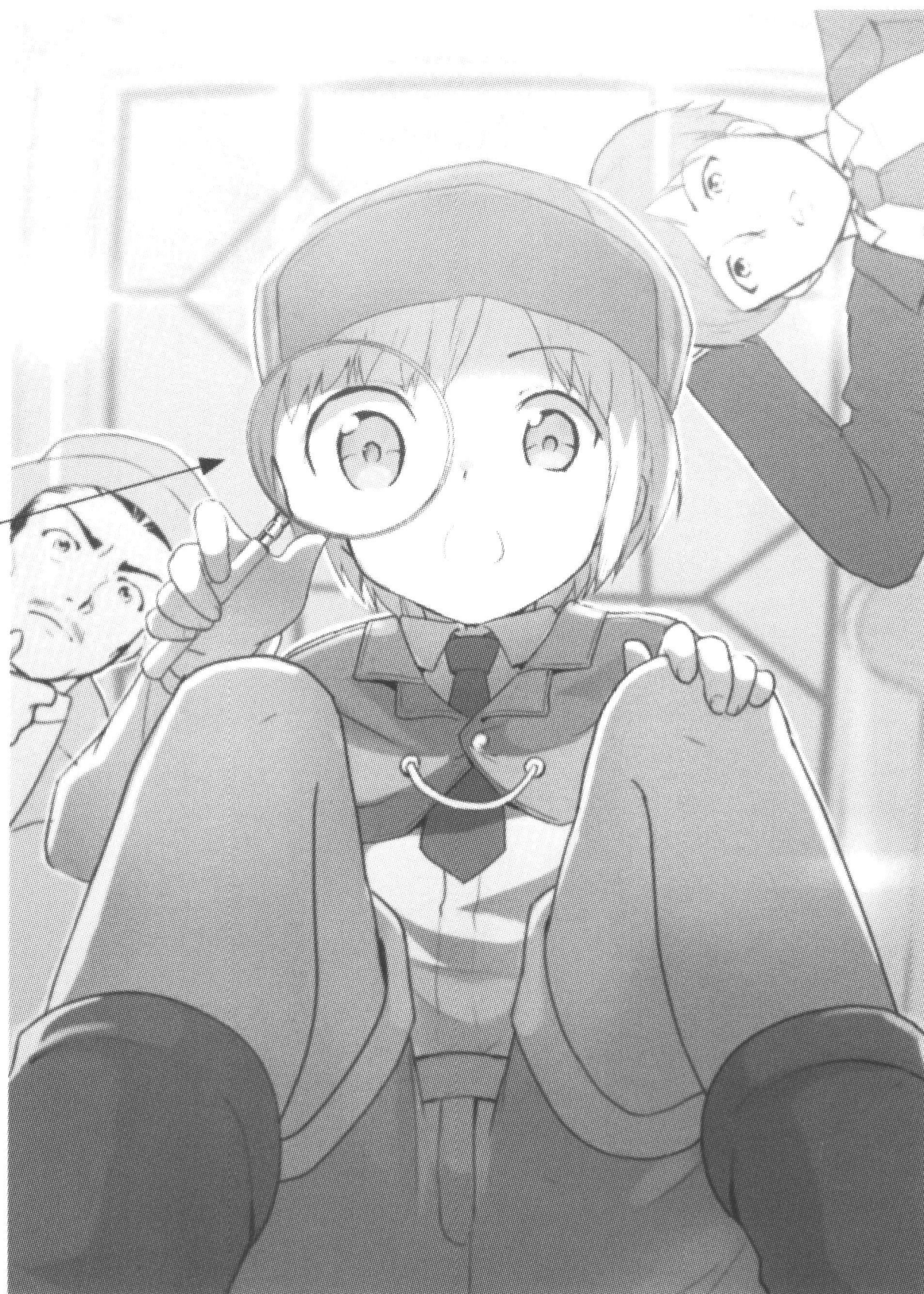
想要表现出男性的气魄时，可不使用弧线而改为棱角分明的直线段来绘制手指的轮廓，并且在手心刻画上皮肤的褶皱等。

少年侦探：Case1

►发现线索

发现了与犯人有关线索的侦探少年。
不知是不是注意力太集中的原因，微微张大了嘴。

由于是透过放大镜观察，
因此眼睛比周围看起来要大一些。



被阳光强烈照射到的
地方，主线也要略浅
一些。



视线与手指都朝着同
一方向。

少年侦探：Case2

◀找出真凶

解开了所有的迷团，用手指出
真凶的情景。为阳光照射到的
部分贴上浅色网纸，为光线未
照射到的部分贴上深色网纸，
由此来表现出立体感。

怪盗少年：Case1

►俯瞰街道

以锁定猎物般的表情俯瞰街道的怪盗少年。下眼皮上抬细眯眼睛，紧闭的嘴巴嘴角上扬，露出毫不在乎的笑容。

由于是仰视的构图，因此为表现出角色向下俯瞰的感觉，要使鼻与嘴等五官都向面部的上方稍稍移动些。

犹如猫一般身手矫健的感觉，手臂与手指等整个身体都很修长。

为了在身着纯黑色紧身衣的状态下也能看清身体的轮廓，只为阴暗的部分涂上黑色，躯干与腿部重叠的部分则要通过明亮的轮廓等，利用色彩的明暗差来反映出形状。



自由的左手向后摆，使整体的平衡更紧凑。

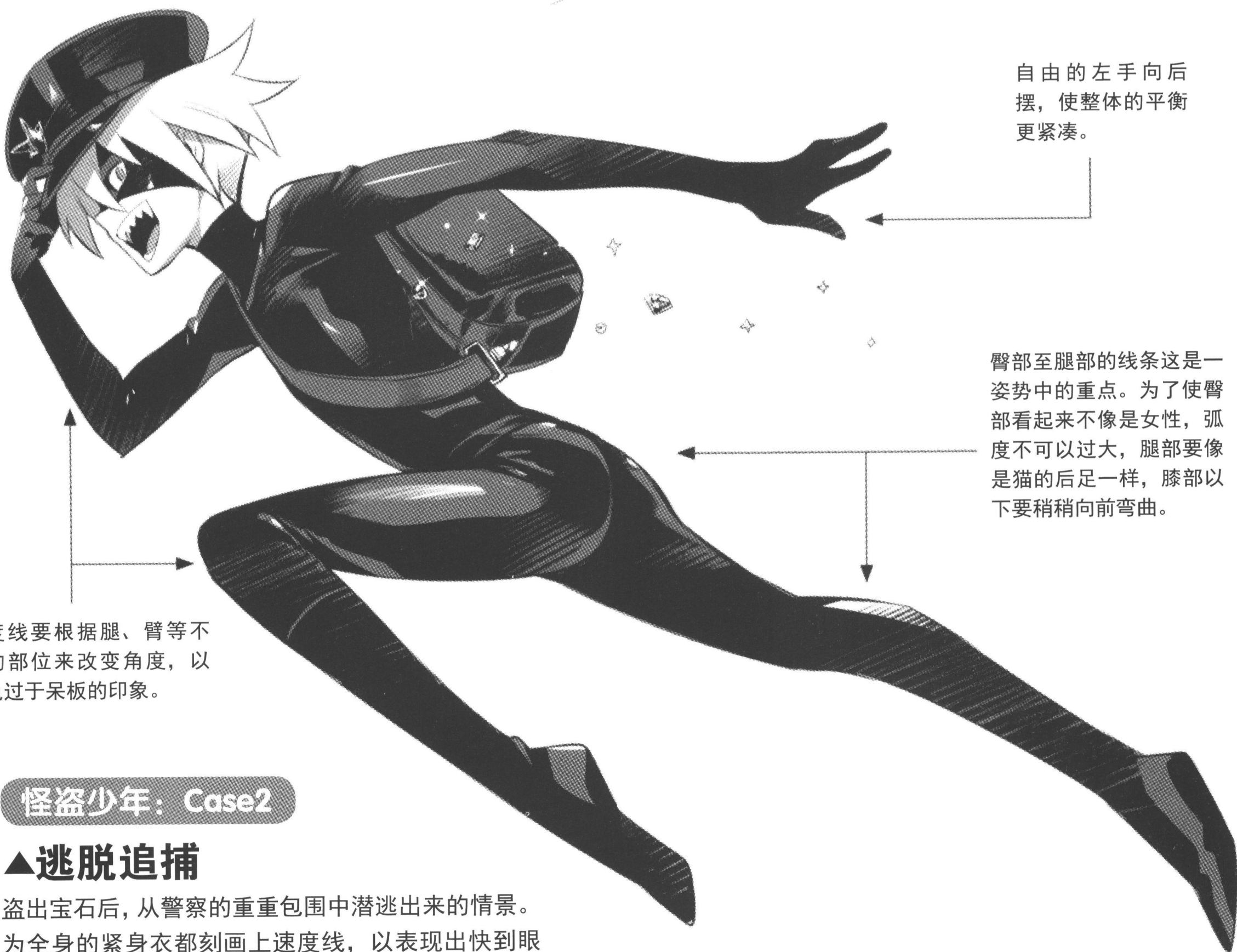
臀部至腿部的线条这是一姿势中的重点。为了使臀部看起来不像是女性，弧度不可以过大，腿部要像是猫的后足一样，膝部以下要稍稍向前弯曲。

速度线要根据腿、臂等不同的部位来改变角度，以避免过于呆板的印象。

怪盗少年：Case2

▲逃脱追捕

盗出宝石后，从警察的重重包围中潜逃出来的情景。为全身的紧身衣都刻画上速度线，以表现出快到眼睛都无法看清的疾速感。



黑帮成员：Case1

◀举枪射击

向出现在眼前的目标射击的少年。虽然枪笔直朝向对方，但还是有些胆怯的想要移开视线。

通过瞪大的眼睛与泪水来制作出恐惧的表情。

左腿向下弯曲，使重心移到了左腿一侧。



像是快要哭出来一样睁大眼睛，由此来表现出他的柔弱性格。

双手在一起，拇指忸忸怩怩的，以表现出害羞的气氛。



黑帮成员：Case2

▶被老大褒奖

被自己所尊敬的老大抚摸头部，消除了紧张感的少年。为面颊加入斜线，由此来演绎出孩子的天真无邪感。

魔法使：Case1

◀咏唱魔法

努力发动超大型魔法的魔法使。为表现脚底魔法阵所产生的光芒与气流の魄力，而采用仰视的构图来绘制。

一边读着魔法书一边咏唱，视线紧盯着书本。

气流将上衣掀起，可以窥视到腹部。

由于是仰视的构图，因此可以从裤脚中窥视到大腿。

各处的发尖卷曲等，采用漫画式的表现方法，来表现出滑稽的印象。

描绘渗出泪水的困惑表情，由此来与咏唱时的认真样子表现出鲜明对比。

为膝、小腿等裸露出皮肤的部分添加上细斜线，以表现出烧焦的痕迹。

魔法使：Case2

▶失败爆炸

魔法发动失败，一屁股摔在地上的情景。通过破损的斗篷与满是污迹的服装，来表现产生巨大爆炸的样子。



天才发明家：Case1

►检修机器人

正在检修发生故障的自制管家机器人。将起子含在口中，以熟练的手法认真修理的样子，与其娇小的身材呈现出了反差的魅力。

将小物品含在口中会显得更加可爱。

由于衣袖太长，因此在肘部周围会堆积产生大量褶皱。

从侧面所看到的腿并不是笔直的，而会微微向后弯。

眉毛呈八字形，眼睛细眯，描绘出与其年龄相符的纯真哭泣表情，也可表现出与平时强硬表情的反差。

膝部弯曲将腿贴近机器人，以表现出撒娇的感觉。

顾不上挽起长长的衣袖，只是一味抱紧机器人的样子。

天才发明家：Case2

◀被机器人安慰

虽看似坚强但毕竟还是孩子。亲人不在身边感到寂寞难耐，于是抱住管家机器人痛哭流涕。要刻画出符合小孩子印象的哭泣表情。

飞撒的汗水与上扬的眉毛描绘出严肃的表情，由此来传递出认真的感觉。背景中的大人们都描绘出露出笑容的样子，由此来表现出信赖的气氛。



结合胸部的肌肉来绘制背心的皱褶。

矿工少年： Case1

◀矿场工作

身穿背心，与大人们一起在矿场中挥舞铁锹的矿工少年。虽是重体力劳动，但为了不失去孩子的印象，手臂与胸部肌肉的轮廓线都要把握好尺度。

重体力劳动会大量出汗，因此胸部去了外套仅身穿背心。

侍者少年：Case1

◀打碎花瓶

不小心打碎了花瓶的侍者少年。失落地弯腰坐在地上，眼中积满了泪水的表情，就如同胆小的小动物一般可爱。



以漫画中框格的方式画出吃惊的国王等人，以增加滑稽效果，由此也可联想到平时失败的样子。

眼中流出大颗的泪水。嘴巴无力地张开，像是在说“又搞砸了”的表情。

为表现出失落的樣子，用弧线画出前屈的背部。此外臀部紧贴地面，以女孩子的坐法来表现出稚嫩的感觉。



异国的男孩

接着将要来看一看来自于世界各国或是幻想国度中的少年们。不仅仅是金发、碧眼等身体上的特征，描绘出比实际年龄更加成熟的面容与举止等，精神层面的特点也非常重要。

贵族篇

◀贵族少爷

名门贵族后嗣的少年。端正优雅的站姿，能给予人予清爽、潇洒的印象。

年龄：12岁



单足踏前，非常优雅的姿势。



用指尖支撑着托盘。

▶管家少年

与主人相同年纪的管家少年。垂眼、吊眉，透着沉着冷静，做任何事都毫无破绽的气氛。

年龄：12岁

贵族少爷：Case1

►拉小提琴

以极为认真的表情拉着小提琴的贵族少爷。身体的轴线非常安定，与地面保持垂直。

用食指按住小提琴的琴弦等，使用乐器时的手部动作的准确刻画非常重要。



贵族少年 & 管家少年：
Case1

▼早晨更衣

帮助早晨状态不佳的主人更衣的管家少年。为管家少年的面部与身体的左侧添加阴影，以表现出身体靠近的纵深感。



身体的朝向与脚尖
的朝向一致。

为了看清主人的领结，由
斜前方的位置倾斜上身，
使面部贴近。

兄弟继承人篇

►第二皇子

面部长有雀斑的第二皇子。
斗篷的边缘与鞋口等处都添上些毛茸茸的装饰，以表现出比第一皇子年幼的印象。
年龄：9岁

发尖柔软弯曲为弧形，以表现出非常可爱的，犹如猫咪毛皮的质感。

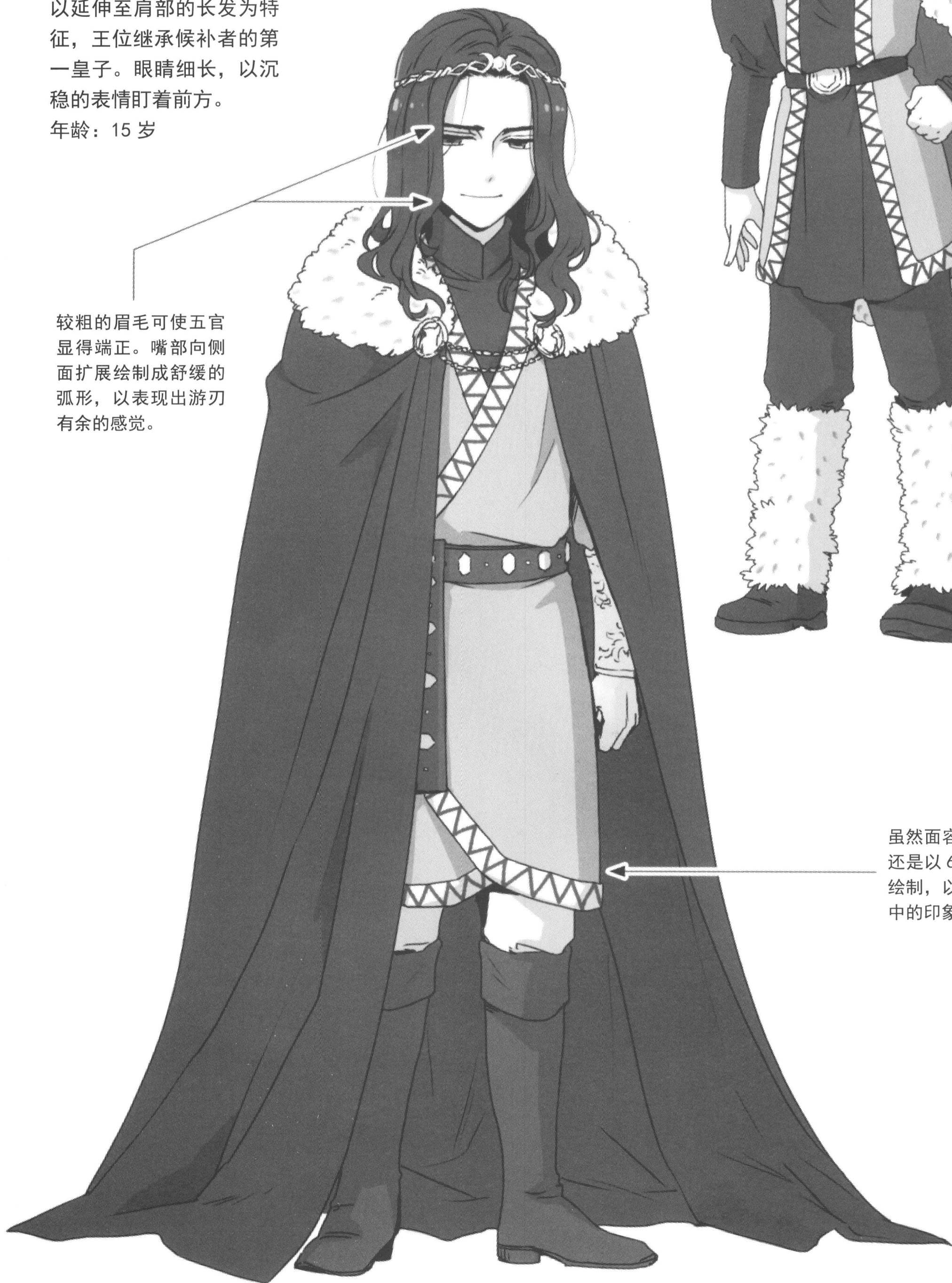
厥起嘴，以表现出任性、有野心的印象。



►第一皇子

以延伸至肩部的长发为特征，王位继承候补者的第一皇子。眼睛细长，以沉稳的表情盯着前方。
年龄：15岁

较粗的眉毛可使五官显得端正。嘴部向侧面扩展绘制成舒缓的弧形，以表现出游刃有余的感觉。



虽然面容较成熟，但整体还是以6.5头身的平衡来绘制，以表现出成长过程中的印象。

第一皇子 & 第二皇子: Case1

►学习政治中

接受长期以来一直为家族服务的老者的指导，一同学习政治的二人。相较于一脸轻松的第一皇子，第二皇子则表情困惑，两者形成鲜明的对比。

将长发扎至后方的第一皇子。表现出有别于平日的不寻常一面，也能进一步挖掘角色性。

工整的笔记与潦草的字迹等，通过书写的方法来表情个性的差异。



虽然在众人的面前，但依然显得不太兴奋的第二皇子。紧闭的嘴唇与紧盯第一皇的视线，都表现出了嫉妒感与自卑感。

第一皇子 & 第二皇子: Case2

◀嫉妒第一皇子

嫉妒正式获得了王位继承权，正接受国民祝福的第一皇子的第二皇子。为第二皇子刻画上更多的阴影，由此来表现内心的阴郁感情。

校园篇

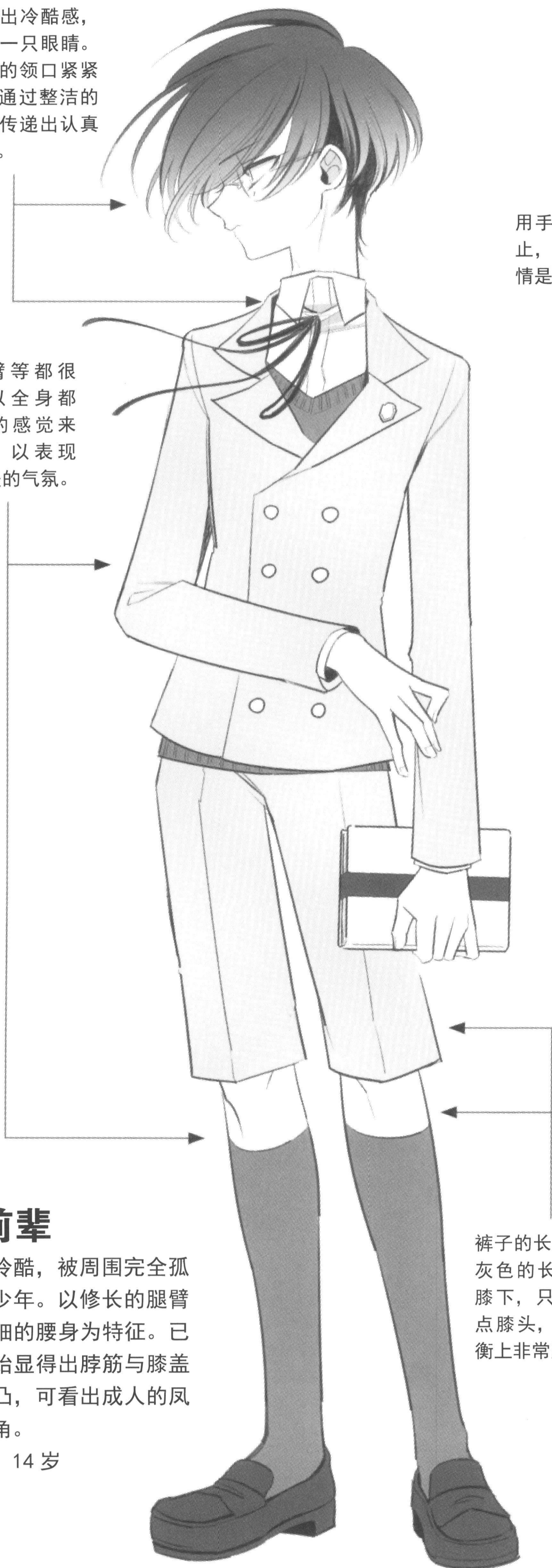
为表现出冷酷感，只露出一只眼睛。将上衣的领口紧紧系起，通过整洁的着装来传递出认真的一面。

腿、臂等都很细，以全身都纤细的感觉来绘制，以表现出耽美的气氛。

▶前辈

非常冷酷，被周围完全孤立的少年。以修长的腿臂与纤细的腰身为特征。已经开始显得出脖筋与膝盖的凹凸，可看出成人的凤毛麟角。

年龄：14岁



▼后辈

刚刚入住宿舍的低年级学生。丝滑的金发与大大的眼瞳，营造出天使般天真无邪的气氛。

年龄：11岁

微微张开的小嘴，与略显呆滞的视角，都表现出了天真无邪的感觉。

用手抓住书包背带的举止，以及缺乏自信的表情是重点。



双腿轻微内八字，脚尖也朝向内侧。

裤子的长度至膝部，灰色的长袜一直到膝下，只露出一丁点膝头，在把握平衡上非常用心。

◀在被子里看书

过了宿舍的熄灯时间后，与被子里一同看书的两人。面对着充满好奇心的后辈，平时一向冷酷的前辈也露出了温柔的表情。

两人的睡衣都是前开的休闲样式。

瞪大了眼睛，就像是藏身于秘密基地中一样，充满了期待的表情。

▼被后辈推倒

夏日里，因被东西绊倒而压住前辈的后辈。后辈因为推倒了比自己身材大很多的前辈而感到惊讶，但又不愿意起身……所发生的状况引人遐想。

两人的体格差是要点，后辈的身材比前辈要小，腿臂也要细一些。

平时一脸严肃，非常冷酷的前辈，此刻也露出了困惑的表情。

为被推倒的前辈穿上毛背心，以表现出保守的感觉。

水手服篇

手拿小熊的玩偶，
散发着与其略显成
熟外表所不同的独
特感性。

为表现出天真无邪的性
格，嘴巴张开的幅度应
当较小。

水手服的上衣相较于
身体画得稍大一
些，看起来要更加
可爱。

短裤与大腿之间即便再
小也要画出点间隙。

上衣的衣摆稍稍扬
起，以表现出轻盈
的印象，由此也可
强调少年的神秘感。

再搭配上吊袜带，能进
一步提升少年的印象。

►神秘少年

行为举止让人摸不清头脑，散
发着神秘气场的少年。水手服
的上下装色彩相同，由此可表
现出统一感。
年龄：15岁

七分裤使得小腿显露出来，
由此可表现出清爽的气氛。
鞋子也选择了比较贴脚的
款式。

▲无邪的金发少年

在欧洲上学的少年。色素较少的眼
瞳与柔软轻盈的金发，是表现出欧
洲风情的要点。
年龄：11岁

情景插图

手拿冰激凌等，
以演绎出闲暇的
休息感。

使小熊的手臂伸展，像是
在放松身体一样，由此来
表现出少年的游玩之心。

神秘少年：Case1

►独自旅行中

休息时，盯着被吸引而来的猫咪的少年。
由于阳光是从左侧照射而来的，因此影子
要向右侧延伸。



两人的嘴角上扬，露出
与好朋友真心聊天的快
乐表情。



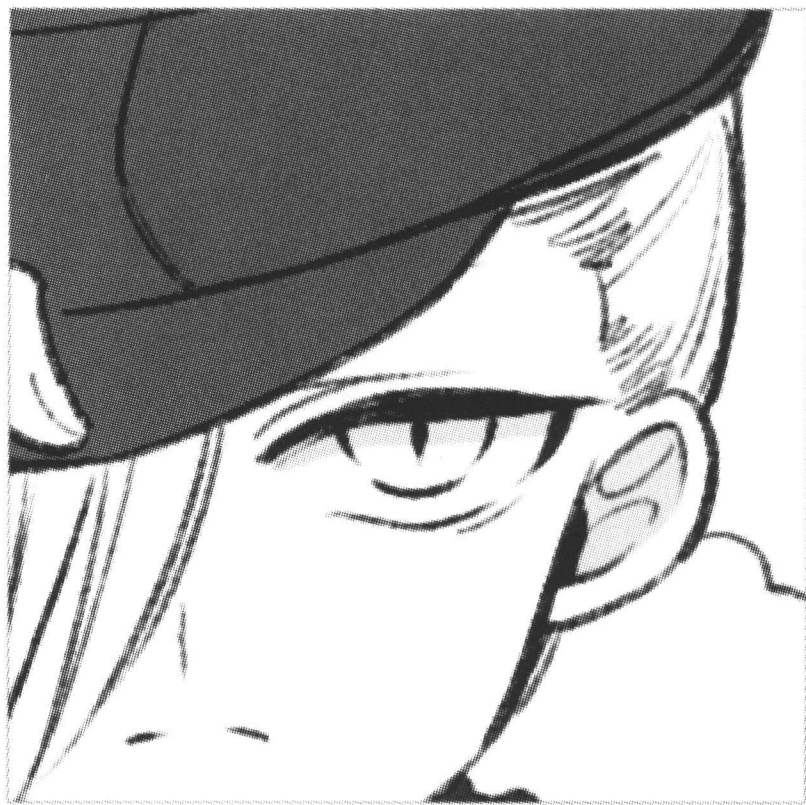
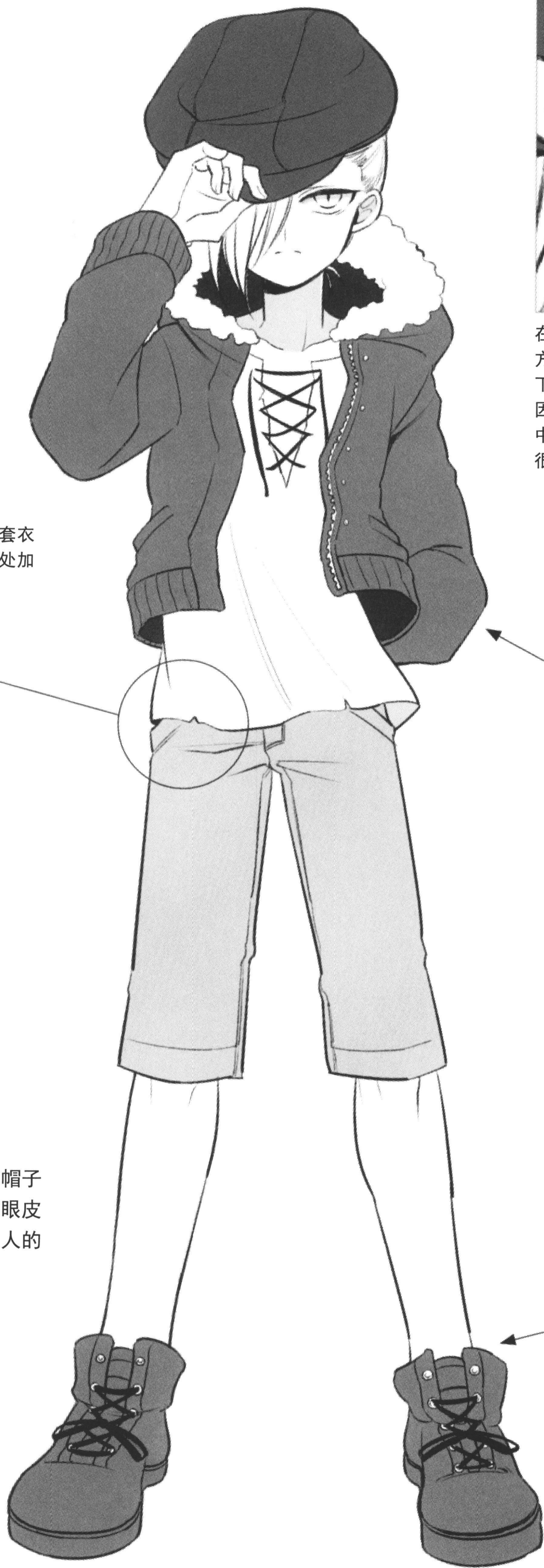
双膝紧靠，未分开双腿，
由此来表现出有教养、注
重礼仪的感觉。

无邪的金发少年：Case1

◀与朋友说笑

在学校里与朋友闲谈的金发少年。
采用坐在阶梯上的构图，能通过
自然的姿势使少年最具特征的大
腿与膝盖更加醒目。

■ 孤儿篇



在眼瞳的下方有一些间隙。眼睛左、右、下三个方向都有白色的眼睛也被称为“三白眼”。上眼下坠，眼睛较细的三白眼会有一种盯视的印象，因此适合于绘制内心放荡的表情。此外，在眼瞳中不加入高光，而是画上像是猫眼那样的竖线也很有效果。

为表现长期身穿同一套衣服的感觉，在衣摆等处加上点缺口。

左手隐藏于身体的后方，营造出像是在手中藏有什么东西的奇怪印象。

没有袜子，直接光脚穿在鞋中。

► 孤儿

自幼便失去双亲的少年。帽子戴得很深，嘴唇紧闭、上眼皮下坠，一幅仿佛不信任他人的疑惑面容。

年龄：12岁

孤儿：Case1

►偷面包

没有钱，但为了生存而不得不偷面包的情景。通过来不及捡起掉落面包的样子，也可以想像出当时状况的紧迫。

使上衣的带子也摆起，由此来表现出动感。

脸上流下汗珠，睁大的三白眼，露出焦虑的表情。

腿部30度左右的倾斜站立，由此来表现奔跑之中的感觉。

从风帽中露出一些面包，同时上衣的背部不自然地隆起，由此可以看出衣服里塞有不少东西。

坐在腿上，露出无邪的笑容等，描绘出对于少年的纯粹喜爱，由此来与少年所犯的罪恶形成鲜明对比。

三白眼的微笑与下眼皮上抬，在眼瞳的下方没有了间隙，变成了普通的笑脸。

为了能一眼看出与少年没有血缘关系，发型与发色都明显有所差别。

孤儿：Case2

◀分面包

街角，将面包分给孤儿们的少年。注意表现出孩子们分到面包时的喜悦表情，以及少年偷盗面包内心不安的混乱表情。

Lesson 4

魅惑的伪娘

尚未发育的身体与女性化的服装相组合，就诞生出了与少女有着不同魅力的伪娘。在绘制伪娘角色时，不只是简单为其套上女装，更要注意人物内心层面对于外貌的影响。

▼被迫女装的少年

被迫穿上女仆装的运动少年。黝黑的皮肤、创可贴、短黑发等，突出各种男性特色的要素，来与女仆装形成鲜明对比。

年龄：12岁



▲享受女装的少年

很喜欢穿着女仆装的少年。为表现出身穿女装时一点也不羞耻的感觉，选择了大胆掀裙子的动作。

年龄：12岁



对自己的外貌并不关心，因此头发留得较长，服装的衣袖尺寸也不是太合适。不过这也正好符合“不太注重打扮的女孩子”的形象。

▼伪娘

身着哥特萝莉风服装的少年。身体要绘制出如同女孩子般的圆润感。在面部贴上网纸来表现腮红。

年龄：12岁



硕大的蝴蝶结作为看点。

通过心形的装饰品来强调少女感。

脚尖朝向内侧。

上下眼皮都如同女孩子一样长，厚厚镜片的眼镜将眼睛遮挡了起来，使面部的印象更加模糊。

由于尚处在成长期中，因此整体要刻画出纤细的感觉。

▲女颜少年

从外表看怎么都像是女孩子的中学男子。恍惚的表情与同年龄女性穿起来也不会显得奇怪的卫衣和短裤，都是使性别模糊的要点。

年龄：14岁

情景插图

为笑脸中添加上斜线，以表现出愉快的表情。为叫喊的脸中添加上斜线，则会变成害羞的表情。



通过踮起脚尖像是跳跃一般的动作，来表现出更衣过程中的跃动感。

眉尾上抬、嘴唇紧闭嘴角上扬，一幅自信满满的表情。

由于是被迫接待客人，因此眉间挤出皱纹，一幅强忍着羞耻感的表情。



运动少年在蛋包饭上绘制的图案有些走形，相反友人所画的图案则非常可爱，由此来使两人的个性差别化。

女装少年：Case1

◀强迫换上女装

学园祭中，担任女仆咖啡店店员的少年们。喜欢穿女装的少年双腿呈内八字，而表现出抗拒的运动少年则呈外八字，由此来使构图平衡。

即便酷爱室外运动，但腹部也很少会晒到，因此为白色。一定要刻画上肚脐的线条与阴影。

女装少年：Case2

▼女仆咖啡营业中

无耐穿上女仆装接待客人的运动少年，与正用蕃茄浆绘画的友人。运动少年依然抛不掉羞耻心表现羞涩，与表情得意的友人形成鲜明对比。

女颜少年：Case1

▶ 被人搭讪

被误认为是女孩子了，在街上被人搭讪的遭遇。突然被人抓住手腕，不过因为是男孩子，所以并未害怕也并没有大叫，仍然是一脸冷静的样子。

突然被人抓住手臂，但还是非常冷静地取下耳机听对方想要说些什么，由此来表现男孩子的印象。

嘴巴微微张开，嘴角下坠，一脸茫然的样子。

手背包在衣袖中。



在面颊上画出较多斜线，以表现出符合中学生印象的羞耻感。一侧的嘴角上扬，可以看到口中的牙齿，符合于男性印象的发怒口形。

手握紧拳头、弯过手腕，以表现出愤怒时用力的样子。



女颜少年：Case2

◀ 愤怒回击

因为被当成女性而生气，愤怒地将对方轰走。通过面红耳赤的样子来表现出孩子气，嘴巴张大至能看到牙齿的程度，由此来表现出男性印象的愤怒。

伪娘：Case1

◀习惯萝莉装以前

对于轻飘飘的可爱服装很感兴趣，于是穿上试了试，但并未深得要领的男孩子。双手抱在脑后，单脚站立的样子，都还透起男性的随意印象。

尚未习惯于穿女装时的服装，可减少花边等装饰，由此来表现出初入正道，尚觉违和感的样子。

从头顶至脚尖以S形曲线的感觉来绘制身体轮廓，由此来表现女性化的站姿。

撅起嘴，一脸烦恼的表情。



伪娘：Case2

▶习惯萝莉装以后

终于习惯了花哨服装的伪娘。再配以与时尚相关的背景，由此来传递出身心都享受女装的样子。

头发留至中发的长度、诱惑的眼神、涂有腮红等，融入更多女性化的要素。

全身都统一为带有花边装饰的服装，强调着装比女孩子更女孩子的“老练感”。



Chapter.5



少年的绘画法

第 5 章

非人类角色篇

异于人类的少年们

最后要来看一看动物、妖怪等，以各种人类之外的东西为原型，所创造出的似人但又非人的少年们。除常见的兽耳角色外，还有天使、恶魔、吸血鬼等奇幻世界中的非人少年。

►犬耳少年

性格活泼捣蛋的犬耳少年。双手的手指弯曲，像是随时准备扑出去一样，由此来表现出犬的特点。

外表年龄：10岁

眉毛与使眼色时的眼睛弧形角度一致，要最为理想。

通过犬牙来强调犬的特征与可爱感。



利用轮廓圆润的南瓜裤，来强调柔和的印象。



腿部略粗一些，由此来表现出类似于犬类健壮的体型。

◀猫耳少年

性格乖巧的猫耳少年。双手轻轻握拳，摆出猫爪一般的姿势，可显得更加可爱。

外表年龄：10岁

金黄的头发与雪白的皮肤，服装也为清新的白色，整体都统一为浅色调。

头顶的圆形物体是天使的象征。

◀天使

浮现出温柔微笑表情的天使少年。外表类似于小学低年级学生的年龄，将手脚画得略小一些，由此来强调可爱的印象。

外表年龄：8～9岁

翅膀并非是从背部，而是从腰间长出，同时结合角色的体型，翅膀的尺寸较小、凹凸也不明显，由此来表现出孩子气。

同样也是从腰间长出了符合恶魔印象的蝙蝠形小翅膀。此外，在头顶也画出了类似于天使光环的环状物，由此制造出与天使相对比的印象。

披肩、衣袖、衣摆等都添加上恰到好处的可爱花边，以表现华丽、清纯的印象。

头发与服装都统一为深色，通过吊眼来反映出喜欢恶作剧的性格。

流线形尾巴与尾巴尖上的倒心形，是小恶魔的象征。

用皮带勒紧大腿，以表现小孩子的脂肪感。

▶恶魔

身着整体黑色调、皮肤露出度较高服装的恶魔少年。调皮地伸出舌头，同时刻意露出腋下与肚脐，以表现出性感、魅惑的印象。

外表年龄：8～9岁

►吸血鬼

身穿哥特式服装、佩戴斗篷的吸血鬼少年。尖尖的耳朵、口中的牙齿都是显示其异于人类的特征。斗篷非常夸张的翻舞，由此来表现出魄力。

外表年龄：12岁

嘴巴向两侧展开露出牙齿、眼睛细眯，通过恶作局般的笑容来表现出少年的天真。

眉尾扬起，嘴巴像是在说“咦”一样张开，由此表现出狂傲不逊的印象。

长度达到膝下的系带长靴配以短裤，其间所露出肌肤的平衡恰到好处，是表现出少年印象的重要看点。

斗篷下摆的长度与短裤裤脚的长度基本一致，这样斗篷可刚好遮住短裤，使洁白的大腿更加醒目。

加入挠脚的动作，表现出游刃有余的感觉。

►小鬼

手持巨大狼牙棒的小鬼。头顶所长的一只小角是其最大的特征。露出度较高的服装可增加活泼的印象。

外表年龄：7岁

►妖狐

化身为入形的狐狸妖怪。以九尾狐为原型，描绘出大大的耳朵与华丽的尾巴。通过能使人联想到狐狸的细长清秀的眼睛，也表现出其生存了数百年的阅历。

外表年龄：15岁

将手臂画得细一些，能淡化人类的味道，增强妖怪的感觉。

由平安时代的装束“狩衣”所变化而来的和服。采用富有历史感的服装，可使角色更有说服力。

九尾呈放射状展开，使整体的轮廓更有魄力。

和服的门襟右衽才是正确的。

脚跟抬离地面，像是舞步一般的姿势，由此来表现出轻快的印象。

◀座敷童子

原于日本东北地区的传说，据说能给看到他的人带来好运的妖怪。以娃娃头与点眉为特征。坎肩的衣摆加长到异样的尺寸，由此来表现出符合妖怪印象的诡异气氛。

外表年龄：6岁

犬耳 & 猫耳少年：Case1

◀打闹

骑在猫耳少年身上打闹的犬耳少年。从姿势看起来像是在打架一样，但添加上创可贴与四散的星星等漫画式的表情后，则会呈现出滑稽的打闹感觉。

为了控制住猫耳少年的手臂，上身向前倾倒。

画上愤怒的图标，以表现出不情愿的样子。

攥住犬耳少年衣服的猫耳少年。由此表现出打开心扉的感觉。

两人纠缠在一起的构图比较复杂，先画出倒地猫耳少年的轮廓，可更容易把握平衡。

露出腹部毫无防备的样子显得非常可爱。

身体所在部分的床垫受到压迫产生褶皱。

犬耳 & 猫耳少年：Case2

◀一块睡觉

友好睡在一起的两人。犬耳少年呈大字形，猫耳少年蜷缩着身体，由此来表现出个性的差异。



飞出的汗水与音符，以及天使与恶魔的相同高度等，整体大致为对称的效果。

为膝部加入阴影，以表现肌肉的厚度。

手放在肩膀附近，由此可很好与男性的体格相比较。

天使 & 恶魔： Case1

▲唆使签订契约的 恶魔与慌张的天使

利用甜言蜜语诱惑人类与其签订契约的恶魔，与慌忙想要阻止他的天使。天使与恶魔都弯曲双膝，摆出想要接近人类的类似姿势，然后利用色彩的差异来表现出对立的印象。



光脚时，减少脚跟及脚趾凹凸的刻画，能显得更可爱。

恶魔甩手希望赶走天使不想与其争执，而天使则握紧拳头拼命坚持，通过双方的不同动作来进行对比。

天使 & 恶魔： Case2

◀吵架的天使 与恶魔

将男性丢在一边，开始吵起架来的天使与恶魔。将体格相似的两人放在一起，能更好比较角色性的差异。

伸直腿部，以强调腿部的短小，使其显得更加可爱。注意小腿肚隆起部分的线条。

吸血鬼：Case1

◀俯视抓住的猎物

通过由上向下的俯视构图，来表现出“虽然看似小孩子但却很强大”、“傲慢任性”的印象。此外，手指放在嘴边、为眼睛周围添加阴影等演绎也很有效果。

在手套与衣袖间留出一些间隙，露出白色的皮肤。

将鞋底厚厚的系带长靴置于的前方，以演绎出压迫感。

显现出蝙蝠状的翅膀，由此来演绎出吸血鬼本能觉醒的样子。

上眼皮下坠像是困倦一样的眼神，由此来演绎出恍惚的表情。

短裤的裤脚要宽松一些，在大腿之间留出一些间隙。

吸血鬼：Case2

▶吸食猎物的血

用舌头舔猎物的颈部，准备享用美餐前表情恍惚的吸血鬼。抓住男性的胸部，将腿放在男性的大腿上，通过身体多个部分紧密接触，来酝酿出娇艳的气氛。

左手抓住男性的胸部，右手拽住锁链，左腿置于男性的大腿之上，犹如包围住全身的姿势，由此来表现出娇小少年使成人屈服的不道德感。

小鬼：Case1

►挥舞狼牙棒

得意洋洋挥舞着狼牙棒恐吓对方的小鬼。用双手拿着狼牙棒的样子，可表现出摆弄重物时的可爱感。

为了拿起狼牙棒，而将右手向左侧伸，露出了腋下。

抬起的左腿将服装掀起，露出了大腿。

微微埋下头，用左手护住脸，传递出柔弱、逃避的气氛。

在地上画出些散落的豆子，以表现出无路可逃的感觉。

小鬼：Case2

◀被撒豆子后哭泣

袭击对方不成，反被弄伤的小鬼。流下大滴的眼泪，张大嘴哭泣的样子就如同是孩童一般。

竖起耳朵、摆动尾巴，
由此来表现喜悦的心情。

妖狐：Case1

◀享受供品

偷吃供奉的寿司，让前来参拜的女性大吃一惊的妖狐。与平日里冷酷的外表不同，一旦看到喜欢的食物便会表情一变。



立起右膝，裙裤朝着膝部产生皱褶。

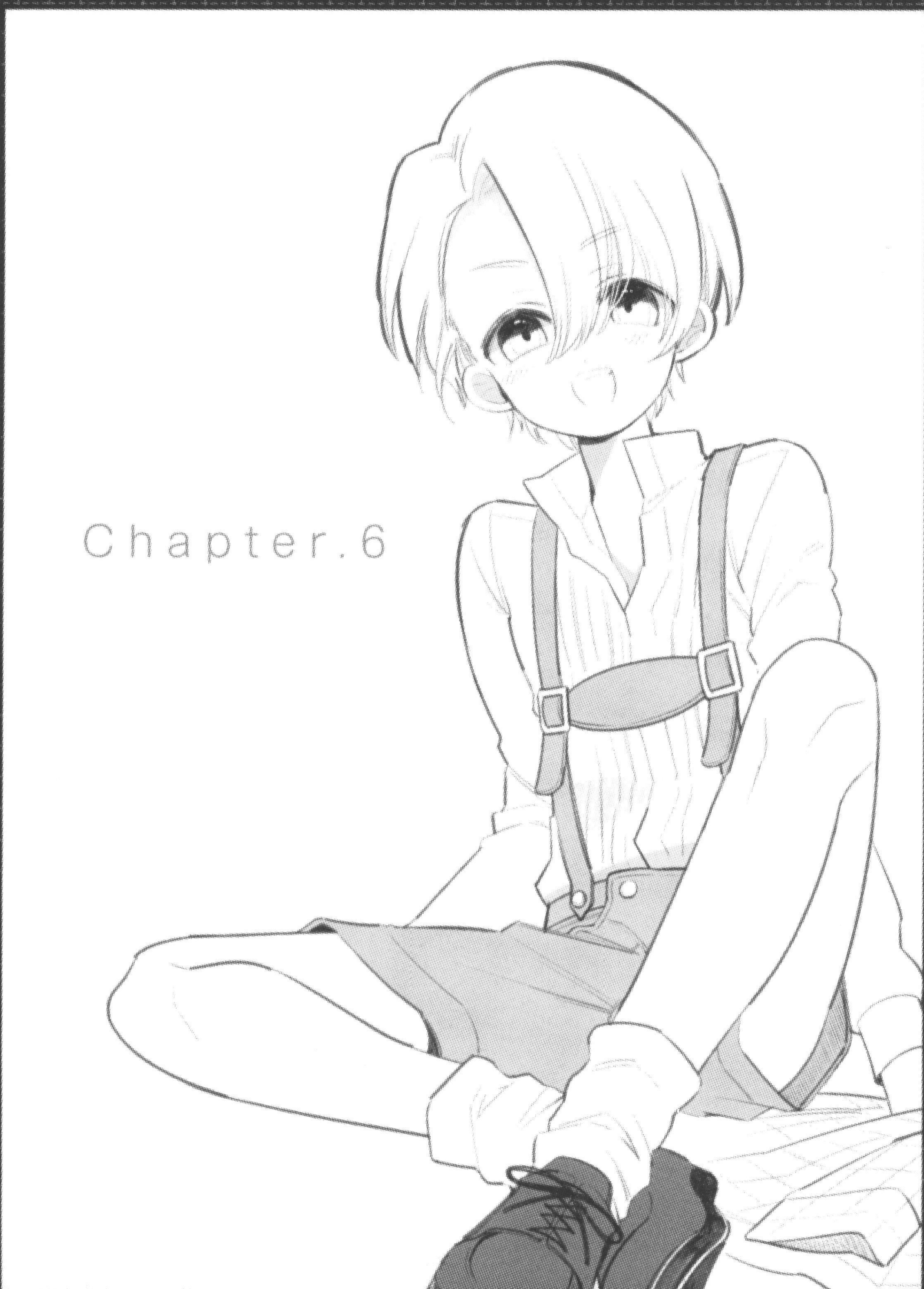
眼睛周围的阴影，与张大嘴巴的天真笑容，使表情看起来毛骨悚然。



座敷童子：Case1

▶捉弄客人

坐在客人身上并与其说话的座敷童子。使头发与坎肩的下摆飘浮起来，以表现并非生者的气氛。



少年的绘画法

第 6 章

服装篇

身着各种服装的少年们

少年们所穿着的服装，也会根据季节、居住地域等差异而种类不同、变化丰富。以下就将介绍适合于夏、冬等不同气候的服装，以及中国、德国等世界不同国家的传统服装。

夏季服装

画上面具与棉花糖，以表现出夏日祭典的感觉。

面料较薄时，要多画上一些服装的皱褶。

用线条刻画出踝骨与跟腱。

将浴衣衣袖挽至肩膀的样子，能表现出男子气概。

▲甚平

短袖上衣加齐膝短裤，整体都给人予清凉的印象。特点是会露出锁骨、膝盖、脚踝等反映男性特征的部位。

▶浴衣

整体宽松，能展现出成熟气氛的浴衣，也是最能引发出男子色气的服装。整体统一为黑色等深色，以使其看起来更加紧凑。

年龄：14岁

男性在穿着浴衣时，一般都使用较硬的角带。

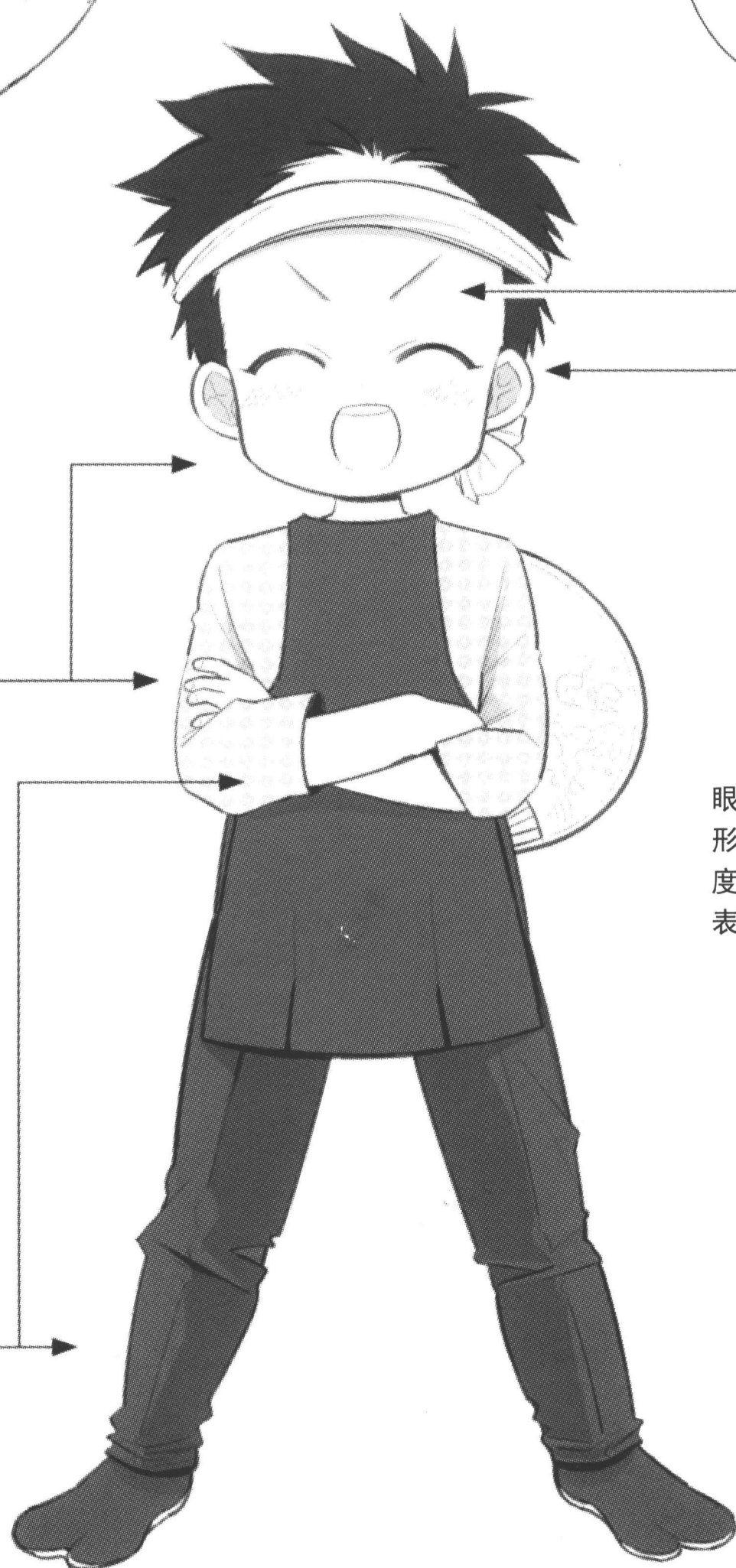
►法被

上衣被束衣带所捆起的样子非常性感。为传递出活泼的锐气，要注意刻画出飞溅的汗水与有力的视线。

年龄：10岁



通过圆润的身体轮廓与指尖等表现出稚嫩感，使皮肤看似柔软而有弹性。



眼睛向上弯曲成弧形的笑脸，眉毛45度上扬露出得意的表情。

◀祭典服装

套袖（防止弄脏衣袖）、兜肚、衬裤相组合，非常适合于低年龄孩子的祭典服装。再配以蒲扇，以表现出夏季感。

年龄：6岁

冬季服装

头发触碰到围巾，挤压弯曲。

◀粗呢大衣

轮廓较为修身，给人予清爽印象的粗呢大衣。比较适合搭配帽子、围巾、手套等冬季用品，佩戴后略显臃肿的样子也比较符合小孩子的印象。

年龄：12岁

每粒栓扣的朝向都有所变化，看起来要更自然。

能反映出身体轮廓的紧身牛仔裤，使腿部显得更清爽。

滑雪板的大小，大约为身高 - 15cm。

▶滑雪服

特点是上衣与裤子都较长，整体显得非常肥大。由于背景为雪景的白色，因此服装选择花哨一些的图案要更醒目。

年龄：13岁

裤脚堆积在脚踝处，形成凌乱的皱褶。

►坎肩

主要是小孩子穿着的无袖上衣。特别适合于年幼的孩子，可使小孩子的圆润可受印象更加醒目。

年龄：7岁

为防止前襟分开，用带子将两侧系起。



◀羽绒服

这是在夹层中塞有禽类羽毛的羽绒外套。尼龙的表层材质，除缝合处以外不易出现皱褶。

年龄：10岁

衣摆为刚好遮住皮带的长度，显得较为轻巧。

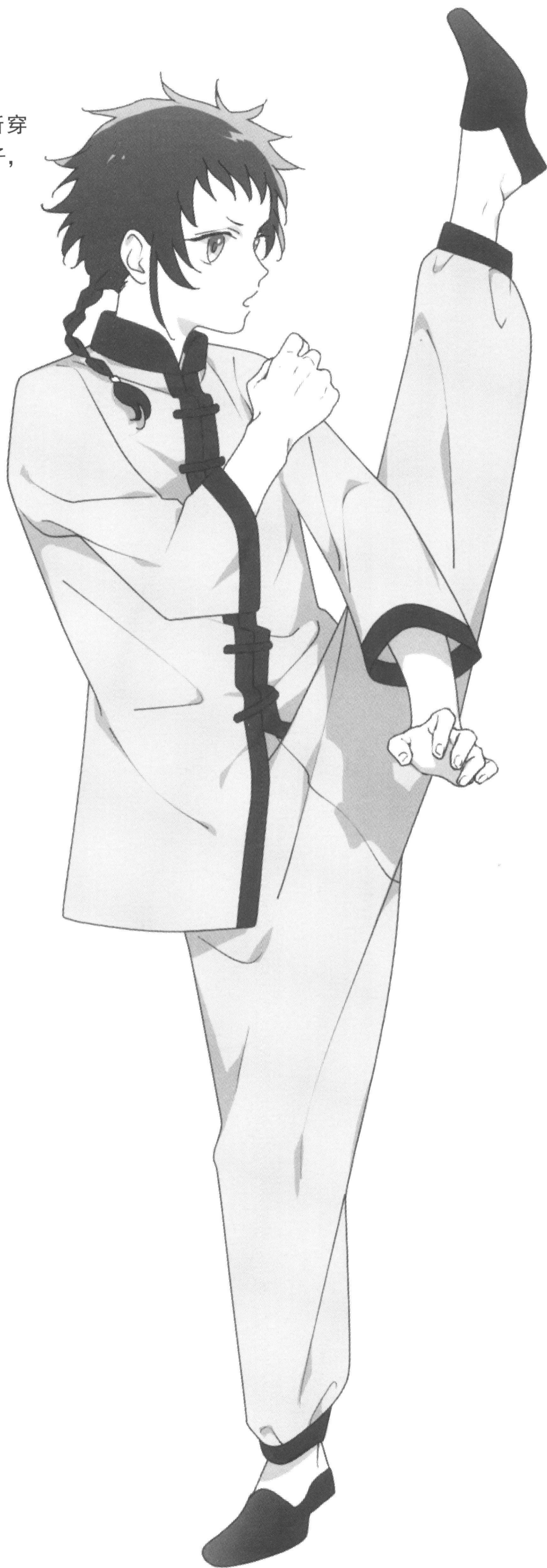


世界各国的服装

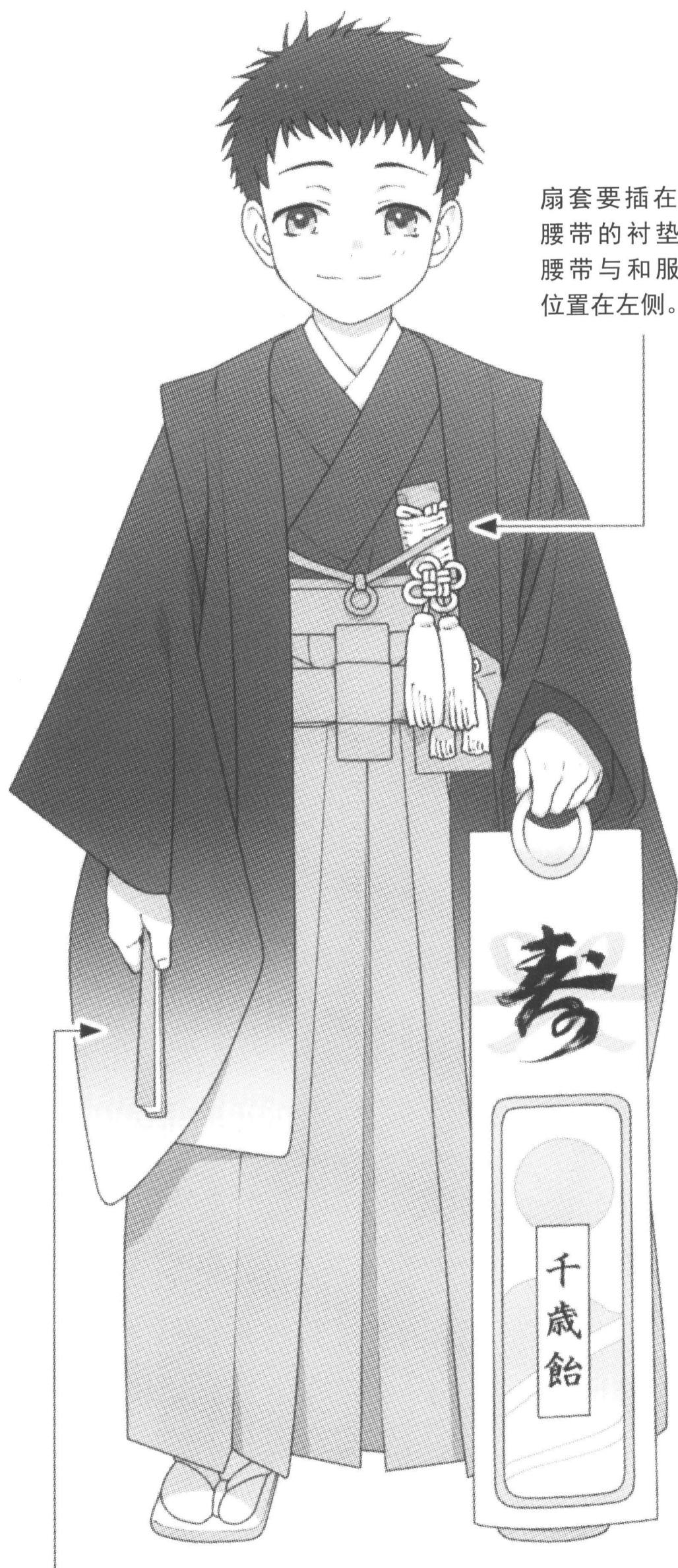
►中式服装

练习中国武术或太极拳时所穿的唐装。配以裤脚收紧的裤子，看起来要更加美观。

年龄：12岁



中式服装与无带的布鞋比较搭配。



扇子要朝向地面。

▲和服裙

在七五三等传统节日或特别活动中所穿着的和服。挺直腰身，分开双腿的姿势显得非常威风。

► 苏格兰短裙

由一块巨大布料所构成的裙状苏格兰传统服装。让少年穿上短裙，会呈现出一种别样的魅力。

年龄：14 岁

黑色上衣配蝴蝶结，有种潇洒、成熟的感觉。纤细的腰身则能够使下身的裙子显得更具印象。

较短的头发，则会突出男孩子的印象。

▼ 德式背带裤

德国巴伐利亚地区的民族服装。白色衬衫与短裤的组合，能使少年看起来更加健康。

年龄：11 岁

用平滑的曲线绘制出大腿与小腿，描绘出健康柔软的腿部。

从短裤的间隙中，可以看到柔软圆润的大腿。



◀牛仔

在美国的牧场中所常见的牛仔，一般都头载尖角帽檐的帽子，脚穿厚底长靴。抿起小嘴，像是在吹口哨一样。

年龄：15岁

这是刚刚射击后的样子，食指还抵在扳机上。

捉小羊羔时，会在腰间装备绳索。

使少年与猴子的表情相似，由此来演绎出彼此一条心的关系性。

长靴的前端是尖状的。

▶阿拉丁

头巾、短背心、裤脚系紧长裤等，富有波斯风格的服装。再画上动物伙伴和神灯，则会表现出阿拉丁童话的感觉。

年龄：12岁

盘腿而坐时裤脚会上提，这时会露出更多的腿部皮肤。

用细线绘制出毛尖，以表现出软绵绵的感觉。

▼爱斯基摩人

这是冰原地域居民的服装。面部以外的地方都被厚厚地包裹起来。各处用于防寒的毛茸茸毛皮制品是其最大的看点。

年龄：8岁

面部的轮廓被服装所遮挡。在面部中添上点斜线，以表现因寒冷而脸颊泛红的样子。

由于是一体式的服装，因此服装上的花纹会因皱褶而错位。

使阴影部分与非阴影部分的对比强一些，以表现出更鲜明的印象。

▲卫兵

在宫殿周围负责巡逻与警备的英国卫兵。毛茸茸的黑色帽子高高耸起，在腰间还佩戴有武器。

年龄：11岁

●● Character index ●●

新生 P40,P47
迷糊鬼 P40,P48
饲养员 P41,P49
派餐员 P41,P48
农村少年 P42,P50
内向少年 P42,P51
坏孩子 P43,P51
班级红人 P43,P52,P70
活泼系 P44,P53
病弱少年 P44,P52
哥哥（泳装） P45,P54
弟弟（泳装） P45,P54
双胞胎兄弟 P46,P55
年级委员长 P56,P59
叛逆期少年 P56,P58
青春期少年 P57,P59
P60,P70
顽皮男子 P57,P60,P70
眼镜男子 P57,P60,P70
棒球部（投手） P61,P64~65
棒球部（捕手） P61,P64~65
足球部 P62,P66
空手道部 P62,P67
篮球部 P63,P68
游泳部 P63,P69

超元气男孩 P72,P75~76,
P78~80
腼腆男孩 P72,P75~76,
P78,P81
爱哭男孩 P73,P82
撒娇男孩 P73,P83
开朗的大班男孩 P74,P77
喜欢动物的男孩 P74,P84

少年武士 P86,P91
立志复仇的少年 P86,P90
召唤兽战斗的主人公 P87,P92~93
召唤兽战斗的对手 P87,P92~93
卡牌战斗者 P88,P94
少年剑士 P88,P96
少年将校 P89,P96
机器人驾驶员 P89,P95
偶像 P97,P101
少年侦探 P97,P102

怪盗少年 P98,P103
黑帮成员 P98,P104
魔法使 P99,P105
天才发明家 P99,P106
侍者少年 P100,P107
矿工少年 P100,P107
贵族少爷 P108~109
管家少年 P108~109
第一皇子 P110~111
第二皇子 P110~111
前辈 P112~113
后辈 P112~113
神秘少年 P114~115
无邪的金发少年 P114~115
孤儿 P116~117
被迫女装的少年 P118,P120
享受女装的少年 P118,P1120
女颜少年 P119,P121
伪娘 P119,P122

犬耳少年 P124,P128
猫耳少年 P124,P128
天使 P125,P129
恶魔 P125,P129
吸血鬼 P126,P130
小鬼 P126,P131
妖狐 P127,P132
座敷童子 P127,P132

甚平 P134
浴衣 P134
法被 P135
祭典服装 P135
粗呢大衣 P136
滑雪服 P136
坎肩 P137
羽绒服 P137
中式服装 P138
和服裙 P138
德式吊带裤 P139
苏格兰短裙 P139
牛仔 P140
阿拉丁 P140
卫兵 P141
爱斯基摩人 P141

Illustrator introduction



吹

comment

无论是斯文、坏心眼，还是爱哭、自大的正太，都是那么可爱。

封面 P8~11,P13~15,P28~32,P43,P52,P56,P59,P70,P73,P82~83



清瀬赤目

comment

没想到能够获得这样一个绘制正太角色的工作机会，心里非常感激。谢谢大家的支持，希望这些内容能对大家有所帮助。

P33,P41,P46,P48,P55,P72,P75~76,P78~81,P119,P122,P126,P131



CoCoLo

comment

能够有这样一个认真考虑绘画的机会，对于自己是一次很好的学习。此外，能够有这样一个绘制正太的工作机会，也要非常感谢广大读者。

P36~37,P41~42,P45,P49,P51,P54,P74,P77,P97,P99,P102,P105,P124,P128,P141



榊ルミヲ

comment

能画到各种各样的正太角色感觉非常开心。其中也有些初次挑战的东西，因此也获得了许多宝贵的经验。谢谢大家支持！

P15,P33,P34~35,P61,P64~P65,P74,P84,P86,P90,P98,P104,P108~111,P114~115,P127,P132,P136~137



相三箱

comment

呵呵呵能够画到这么多自己喜欢的东西，真是非常感谢。平时总是随心所欲并未考虑太多，要结合故事情节来绘画感觉非常新鲜，也很有挑战……！

P16~17,P20,P22~23,P26,P44,P53,P63,P68~69,P89,P95,P134,P140



しがらき

comment

能画到这么多男孩子，感觉非常开心。自己也从中学到了不少东西。非常感谢！

P40,P47~48,P114~115,P119,P121,P125,P129



steelwire/鉄線

comment

绘制许多各式各样的少年，也学到了许多东西。非常感谢大家！少年可是个好东西。

P12~13,P18~19,P21,P24~25,P33,P42,P50,P57,P59~60,P62,P67,P70,P87~88,P92~93,P96,P100,P107



斜塔

comment

对于此外所绘制的正太要表现出怎样的魅力这个问题思考了许久。为了能画出最棒的男孩子而不断努力中……！

P62,P66,P98~99,P103,P106



ととふみ

comment

能够画到这么多男孩子，真的非常开心。当然对于自己也是一次宝贵的学习机会。谢谢大家！

P21,P43~44,P51~52,P100,P107,P112~113,P116~118,P120,P126~127,P130,P132,P135,P139



藤実なんな

comment

画得非常开心！如果我的画能对大家有所参考，那么我将感到非常荣幸。

P15,P21,P27,P97,P101



琶倉彩絢

comment

从幼儿到少年，能有绘制这么多角色的机会，感觉非常开心。谢谢大家的支持！

P21,P27,P56,P58,P85,P88~89,P91,P94,P96,P138

出版发行 · 内蒙古文化出版社

责任编辑 · 王严志

主 翻 · 絲音

封面设计 · 阿封

开 本 · 185×257mm

印 数 · 1-500

书 号 · ISBN 7-8050-6161-0

定 价 · 36元



定价：36 元



第1章 基础篇

第2章 小学生、中学生篇

第3章 幼儿篇

第4章 虚构篇

第5章 非人类角色篇

第6章 服装篇